LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

Enigma AMIGA Life

118

Febbraio 2001

AmigaOS 3.9 l'ultimo della specie?

amiWORLD

Gestiamo un sito di successo

Usiamo l'ADSL su Amiga

Amiga C: un nuovo corso!

Amiga SDK per Windows

FxScan 3.0

AWeb 3.4

Mantenete vivo il sogno!

CD 118

Contenuti del CD

One Year of Demos 2000

BoingBag 2a

Emulsland e Amigalta: mirror aggiornati

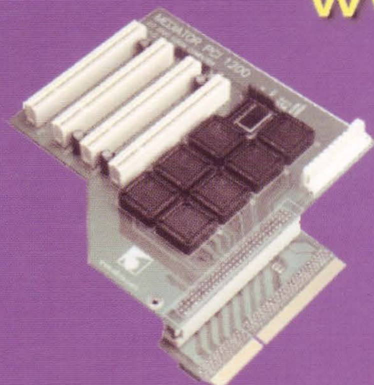
Le novità di Aminet

Tutto il software citato nella rivista

MENSILE - ANNO XIV - FEBBRAIO 2001 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom

www.virtualworks.it



Mediator PCI: quattro slot PCI per A1200 tower
Disponibili driver per schede video S3 e Voodoo 3
Per schede di rete e presto per schede audio
In arrivo modulo Shark PPC con Power PC G3/G4

AmigaOS 3.9: ricco di novità e miglioramenti
Include AWeb 3.4SE, Genesis e WarpOS 5.0
Nuovi datatype, tool, player multimediali e shell
Con Iomega Tools, AmiDock e molto altro ancora

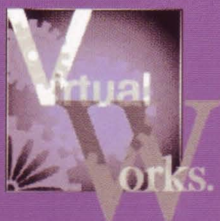




Amiga SDK 1.1: nuova versione per Linux e Windows
Scopri l'Ambiente Operativo dei nuovi Amiga
Ricco di tools di sviluppo e programmi di esempio
Con manuale stampato e supporto tecnico on-line

Nightlong: il più grande gioco per Amiga di sempre
3 CD ricchi di avventura per Amiga 68k e PPC
Disponibili anche Bubble Heroes e Hellsquad
In arrivo Sin, Napalm 2, Earth 2140 e molti altri





AMIGA



Virtual Works di Vidale Enrico Via Tabacco, 58 36061 Bassano del Grappa (VI)
tel. 0424/512449 fax. 0424/393119 cel. 0348/6613129 info@virtualworks.it

Sommario

febbraio 2001 n.118



"AmigaOS 3.9: l'ultimo della specie?" è la domanda che si pongono tutti gli utenti Amiga. Potrebbe in effetti essere proprio così, e allora leggiamo con particolare attenzione l'ampia recensione di Luca Danelon (pagina 25).

Ormai le attenzioni di Amiga Inc sono tutte rivolte verso il nuovo AmigaDE. C'è però qualcuno che ha dato tutto se stesso all''Amiga Classico: stiamo parlando di Petro Tyschtschenko, che in una intervista-confessione fatta al nostro Paolo Pettinato (pagina 18) ci parla di sé, di Amiga e ci svela alcuni interessanti retroscena... un Petro tutto da leggere.

Nel sommario di questo numero 118 l'attenzione viene catturata da altri tre articoli: lo speciale (che costituisce una vera guida all'uso) sull'ADSL con Amiga, opera di Gabriele Favrin (pagina 22); la seconda parte del tutorial su come costruire un sito web, opera di un instancabile Paolo Pettinato, che ci dà alcuni interessanti consigli su come rendere il nostro sito un sito di successo (pagina 46); e, infine, la prima parte di un richiestissimo corso sulla programmazione dell'Amiga in C (Gabriele Santilli, pagina 36).

Il resto, sono le recensioni delle novità del mese e le rubriche di sempre.

Buona lettura!

Editoriale

Eventualmente

Non è vero, come si sente dire, che Bill McEwen preferisca sempre fare domani ciò che poteva fare ieri. Quando sono in gioco le sorti della sua presidenza, è capace di rilasciare un comunicato dopo l'altro. Se la prende comoda quando si tratta solo delle sorti del mondo.

Ad Escom bastarono tre mesi per tracciare con chiarezza le tappe del rilancio di Amiga: Walker, AmigaOS PowerPC e graduale aggiornamento dei vecchi sistemi.

A Jeff Schindler (Gateway) non ne occorsero di più per accordarsi con QNX, e il successore Jim Collas non perse molto tempo, non appena insediato al vertice di Amiga, a far capire che preferiva di gran lunga Linux. Bill McEwen ci ha pensato sopra quattro mesi, poi nel gennaio del 2000 ha comprato Amiga e ha stipulato un accordo con Tao/Elate, promettendo nuove macchine entro la fine di quell'anno.

Sarebbe facile prendere atto che McEwen è lì ancora al suo posto, laddove Escom, Schindler e Collas hanno fallito. Tuttavia, non possiamo non considerare che in quattordici mesi si poteva fare qualcosa di più.

Intendiamoci: non saremo certo noi ad avallare le tesi secondo le quali gli investitori di Amiga sarebbero scontenti dell'attuale dirigenza di Amiga Inc, e mediterebbero clamorose e non meglio precisate decisioni. Si dice che tutto quel che è stato fatto finora sia opera degli inglesi di Tao Group – anch'essi scontenti –, che Amiga Inc non abbia portato alcun valore aggiunto, e che in definitiva non ci sarebbe alcun motivo per investire in una società che fino a questo momento non ha dato prova di possedere acute visioni di lungo termine né grande coerenza decisionale.

Pur non potendo rifiutare a scatola chiusa queste ipotesi, in mancanza di prove ci sembra tuttavia pretestuoso accoglierle come vere. E questo sebbene certi comportamenti di Bill McEwen non facciano che alimentare i sospetti che in quelle voci un po' di verità, in fondo in fondo, ci sia.

Prendiamo l'esempio della sua partecipazione alle manifestazioni Amiga, sempre data come "eventuale" e mai certa.

Qua l'impressione è che si sia di fronte a una sorta di braccio di ferro tra la comunità attuale (leggi: l'Amiga classico) contro gli investitori, tutti rivolti verso il nuovo Amiga.

McEwen, per essere con la comunità, annuncia la sua partecipazione alle fiere Amiga. Ma per non essere contro gli investitori, la annulla subito dopo, adducendo motivazioni di vario genere, ma assicurando che sarà presente (eventualmente) la volta successiva. Eventualmente...

Eccolo l'avverbio di più pronto intervento e di più largo consumo nell'attuale dirigenza di Amiga: eventualmente.

Dal giorno del suo insediamento, Bill McEwen non fa altro che ripetere che tutti gli sforzi di Amiga Inc sono rivolti a supportare la comunità esistente, e con essa ad aiutare le riviste Amiga che si trovassero, eventualmente, in difficoltà. Il che è un eufemismo, visto che da anni e in tutto il mondo tutte le riviste Amiga sono in grande difficoltà, e tutto si aspettano fuorché un "eventuale" aiuto. Quali fossero i parametri sulla base dei quali giudicare lo stato di necessità di una pubblicazione Amiga, nessuno è mai stato in grado di spiegarlo. "Eventualmente", ci è stato sempre ripetuto.

Il giorno dell'annuncio ufficiale dell'AmigaOS 3.9 (si era in novembre), il portavoce di Bill McEwen, dopo aver illustrato le caratteristiche dell'ultimo AmigaOS, si affrettava a precisare che quello sarebbe stato l'ultimo

OS per gli Amiga classici. Il 4.0 sarebbe stato solo per i nuovi Amiga.

Dopo circa un mese, all'atto della presentazione al pubblico del 3.9, ecco l'inversione di marcia, affidata al povero Fleecy Moss (al quale va tutta la nostra simpatia): non è detto che non ci sia un 4.0 per l'Amiga classico. Potrebbe esserci, eventualmente: basta che si vendano la bazzecola di 50.000 copie di questo 3.9...

Chi scrive fa anche parte di Amiga Group Italia, l'associazione italiana che riunisce, allo scopo di coordinarne le attività, i gruppi di utenti e singoli appassionati di Amiga.

Non ci sembra esagerato affermare che, in tutte le realtà nazionali nelle quali Amiga mantiene ancora una certa vivacità (Germania, Inghilterra, Italia, alcuni paesi dell'Est europeo), ciò è potuto avvenire grazie soprattutto agli user group, che negli anni di assenza di una casa madre (e lo stato di cose non è tuttora cambiato) ne hanno in pratica fatto le veci fornendo quell'indispensabile supporto agli utenti senza il quale qualsiasi sistema è destinato a morire.

Ora, da tempo – e proprio su iniziativa e spinta di Amiga Inc – tutti gli user group mondiali sono riuniti sotto la sigla comune di UGN, che sta per User Group Network.

Cosa succede adesso? Succede che Amiga Inc confonde tutti annunciando di avere istituito un registro degli user group Amiga, e invitando tutti gli user group mondiali ad iscriversi. Ma come, e l'UGN? Non si sa. Chissà se un giorno, eventualmente, arriverà un chiarimento...

Restiamo nell'attesa di questo e di altri chiarimenti, come restiamo nell'attesa degli AmigaONE previsti per quest'anno, secondo gli annunci dello scorso novembre. Le schede di Eyetech entro la fine del primo trimestre (il che significa entro la fine di marzo), e i nuovi sistemi completi AmigaDE nel terzo trimestre (il che significa entro settembre).

Non sappiamo se, tra tutti questi eventualmente, la comunità, o quel che ne sarà rimasto, si sarà stancata di aspettare.

Eventualmente stavolta le cose andranno per il verso giusto, e capiterà davvero che questo 2001 sarà l'anno buono del ritorno di Amiga. Almeno, questo è quello che tutti sperano che accada.

Ma sul serio. Non eventualmente.

daniele@franza.net

Enigma AMIGA Life

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Paolo Canali, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Paolo D'Urso, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri, Gabriele Santilli, Joachim Thomas

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Anno XIV N. 118 - febbraio 2001
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 99.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma)
Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Posta

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: amigalife.posta@pluricom.it
Per inviare file per il CD: amigalife.cd@pluricom.it

Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Come avrete notato, anche in questo numero manca la rubrica de "Il Tecnico Risponde"; in realtà, già dallo scorso numero le risposte alle domande tecniche sono ospitate all'interno della posta, che proprio per questo motivo occupa adesso ben 4 pagine.

Potete quindi indirizzare alla rubrica della posta anche le vostre domande di carattere tecnico; Alessandro Gerelli, che continua a curare in prima persona la rubrica, e con lui tutta la redazione (quindi anche Paolo Canali, che - niente paura! - rimane con noi, ma che per motivi di tempo non può più occuparsi personalmente e mensilmente di una rubrica impegnativa come quella de "Il Tecnico Risponde") saranno a vostra disposizione... come sempre!

[D.F.]

Amiga 3000T

Spettabile Amiga Life, sono un utente di A3000T con una scheda acceleratrice Progressive Peripherals Mercury 68040/35 MHz. Tale scheda non è "fissata", e ciò causa notevoli instabilità al sistema, che a volte si rifiuta di partire. Come faccio a fissarla senza smontare la scheda madre dal tower? Potrei usare dei distanziali a pressione? Grazie!

Michele Vaira

Indubbiamente instabilità al sistema e false partenze sono effetti collaterali di un cattivo contatto della scheda CPU nello slot CPU; prima di tutto le suggeriamo (come altre volte abbiamo fatto su queste pagine) di rimuovere la scheda Mercury dallo slot ed utilizzare una bomboletta di spray disossidante secco (attenzione che non sia un semplice lubrificante per contatti, che lascia residui oleosi e non servirebbe allo scopo; spesso i negozi di elettronica hanno delle bombolette di una ditta di Verona che funzionano molto bene: in particolare utilizzi quella siglata "G22"). Tramite la cannuccia fornita, ne spruzzi un po' dentro lo slot CPU sulla piastra madre del 3000 e sul connettore della scheda Mercury stessa; re-inserisca la scheda e noterà immediatamente che i contatti "sfregano" meglio, dando una sensazione di maggior attrito. Perché lo spray faccia veramente effetto bisognerebbe estrarre e reinserire completamente la scheda almeno un paio di volte intervallate da un'altra spruzzata nello slot CPU della scheda madre (non si preoccupi di eventuali aloni che si verranno a creare attorno allo slot; è normale in quando lo spray ha un effetto sgrassante). Lasci asciugare qualche minuto e poi riaccenda; per mettere "in sicurezza" la scheda è opportuno utilizzare dei distanzieri (di plastica), dato che con il calore la scheda si muove leggermente perdendo nuovamente contatto con lo slot.

Copertine CDROM

Salve gente, vi scrivo per chiedervi se potete mettere le copertine dei CD passati in formato file, all'interno del prossimo CD. Si evita così di tagliare il giornale (e non credo che siano in molti che abbiano fatto ciò). Grazie, e saluti.

Mauau

Già sullo scorso numero rispondevamo affermativamente ad un lettore che ci chiedeva di inserire anche in formato file la copertina del CD-ROM (per evitare di ritagliarla dalla rivista); molti altri ci hanno scritto per la stessa ragione, e possiamo così confermarvi che sul CD di questo numero troverete tutto il necessario per stamparle con la vostra stampante.

FreeFax e TIFF

Spett. Redazione, mi chiamo Marco e possiedo un A 1200 con 1230 50 MHz e 16 mega di RAM. Mi sono iscritto ad un servizio Fax (si chiama Free-fax) che permette di ricevere fax come attach grafiche in formato TIFF di e-mail spedite al mio indirizzo di posta elettronica. Purtroppo ricevo regolarmente le e-mail ma non riesco a visualizzare la parte grafica contenente il fax. Ho installato (con difficoltà) i tiff datatypes senza alcun risultato. Ringrazio per l'attenzione e vi saluto cordialmente.

Marco Sali

Prima di rispondere direttamente alla sua domanda, ci permetta di spiegare agli altri lettori in cosa consiste il FreeFax/NetFax. Questo servizio (offerto da alcune società, anche italiane come Tiscali e Comm2000) permette di avere un numero di telefono virtuale attivo su tutto il territorio nazionale su cui ricevere fax; dato che il numero di telefono è gestito da queste società, noi non dobbiamo preoccuparci di attivare il programma di ricezione fax sul nostro computer o di installare un apparecchio fax sulla nostra linea telefonica.

Infatti, gli eventuali fax inviati al numero di telefono che ci verrà fornito da questi provider (previa registrazione online presso i loro rispettivi siti), ci saranno immediatamente inviati al nostro indirizzo email (sotto forma di allegato in formato TIFF, tipica codifica usata spesso per la gestione elettronica dei fax). Ciò ci permette di non occupare la nostra linea telefonica di casa, avere un numero di telefono adibito alla ricezione dei fax sempre libero e l'utilità di avere in formato elettronico i fax ricevuti. Purtroppo, il formato utilizzato per la codifica (TIFF) è uno dei formati grafici più "aperti" all'implementazione di nuove caratteristiche, con lo svantaggio che risulta difficile per un programmatore riuscire a scrivere un programma che riesca a caricare tutte le varianti del TIFF; è per questo motivo che su Amiga si avrà parecchia difficoltà a visualizzare tale formato.

In particolare, ilTIFF.datatype e il programma TIFFView non sembrano in grado di aprire gli allegati spediti dal servizio FreeFax; stessa cosa accade con una non tanto vecchia versione 3 di ImageFX e ArtEffect. L'unico datatype che sembra riuscire a decodificare il file (anche se a volta presenta una scoraggiante schermata bianca) è l'akTIFF.datatype (che tra le altre cosa ha anche il pregio di supportare il PPC delle schede PowerUP); alternative commerciali di cui siamo a conoscenza circa la possibilità documentata di aprire questa particolare variante del TIFF (si tratta del Fax-G3-Tiff) sono fxPAINT e fxSCAN (recensito su questo stesso numero della rivista).

Samsung da 4.3GB

Ho un A4000/040 con Ks 3.0, CV64, 18 MB RAM, HD Quantum 1 GB EIDE, 3 FD, 1 DVD Atapi (che uso come lettore CD), modem 56k, stampante e Hand Scanner.

Abbonati Gratis | Pop d'accesso | Netmail   Assistenza | TiscaliNet
NetFax
NetFax è il servizio gratuito che, via Internet, ti consente di ricevere fax sul tuo computer. Usarlo è semplicissimo: devi essere un abbonato TiscaliNet e richiedere il tuo numero personale NetFax.
Tiscali regala NetFax
ti spedisco un fax... ti arriva un'e-mail
Ricevere un Fax non è mai stato così semplice. NetFax ora attivo in tutta Italia.
Accesso al servizio
I vantaggi
Attivazione
Come funziona
Il tuo numero di fax personale
F.A.Q.

Servizio NetFax: netfax.tiscalinet.it.

Ho comprato un HD SAMSUNG sempre EIDE da 4.3 GB per sostituire il Quantum ma non riesco a partizionarlo e a formattarlo.

Infatti HDToolBox dopo aver premuto il pulsante "Read Configuration" mi dà i seguenti dati:

Produttore: SAMSUNG

Nome Drive: SV0432A 010
Revisione Drive: KH10

Cylinders: 8912
Heads: 15
Blocks Per Track: 63
Blocks Per Cylinder: 945
Dimensione: 15 MB

L'ultimo valore me lo dà sbagliato, infatti l'HD è da 4.3 GB.

Gli altri valori sono esatti perché sono scritti sull'esterno dell'HD. Io ho il Ks 3.0: può essere questo il mio problema? Puoi aiutarmi per favore? So che sotto 3.0 si può usare al max 4 giga di HD e io perlomeno vorrei usare tale capacità. Come posso fare? Saluti

Vincenzo Morelli

Il problema segnalato è da imputarsi esclusivamente ad HdToolbox; anche la versione presente nel WorkBench 3.1 soffre di questo problema (mentre è stato corretto con le versione più recenti introdotte con AmigaOS 3.5): tutto ciò dipende solamente dal fatto che il programma è di vecchia concezione, quando ancora non esistevano hard disk di tali dimensioni ed ha portato all'utilizzo di una variabile sottodimensionata per contenere il risultato dell'operazione.

Infatti, la dimensione è semplicemente il risultato in byte della moltiplicazione dei cilindri per le testine (heads) per i blocchi per traccia, il tutto moltiplicato ancora per 512 (e nel suo caso otterrà proprio un numero equivalente a 4.3Gigabyte, tenendo sempre in considerazione che per i produttori di hard disk, o meglio per il marketing di tali case, 1 mega sono 1000 K e 1 giga sono 1000 mega, e non 1024 come sono soliti indicarli gli informatici).

*Tenendo conto di questo problema di visualizzazione, proceda tranquillamente con il partizionamento del disco fisso e alla sua formattazione, ricordando che anche quando partiziona il disco, se ottiene valori non corretti, deve moltiplicare i cilindri della partizione che sta per creare per 15*63*512, in modo tale da ottenere il valore corretto in byte.*

Se non vuole perdere tempo con calcoli, può utilizzare, in sostituzione di HdToolBox, HdInstTools; con questo programma non dovrebbe avere problemi, in quanto supporta hard disk anche più grandi dei 4 gigabyte.

Le ricordiamo, infine, che proprio in virtù del fatto che Amiga (con Kickstart 3.0 o 3.1) supporta dischi di 4 gigabyte, ma con 1 GB = 1024 MB e non 1000 MB, il suo disco da 4.3 GB può essere usato quasi completamente, ad eccezione degli ultimi 36 cilindri, ovvero per una perdita equivalente di circa 16 MByte e non 300 come ci si aspetterebbe dalla differenza tra 4.3 GB e 4 GB; 4.3 GB per i produttori di HD equivalgono infatti a 4.016 GB reali.

Monitor e blanker

Signor Alessandro Gerelli, ho comprato un Amiga 1200 usato tre anni fa, e lo uso ormai da due anni con programmi wordprocessor, foglioelettronico, e di comunicazione. In un anno, a tempo perso, ho messo il 1200 in un tower, gli ho aggiunto una acceleratrice con 68030 il controller SCSI un harddisk un lettore di CD-ROM il modem ecc.

Come monitor uso il Microvitec 1438, che purtroppo visualizza due bande nere laterali riducendo lo schermo a quello di un monitor da 10". Leggendo Amigalife e prima ancora gli Amiga Magazine di mio fratello, ho scoperto che ci sono delle routine (border-blanker) che riducono queste bande scure, è vero? Se si mi piacerebbe sapere come funzionano, come si usano, se hanno delle controindicazioni, e dove posso trovarle. Non ho una grande esperienza del sistema operativo perciò spero tu possa rispondermi in maniera semplice. Saluti.

Lusiani Elvio

Solitamente i border blanker sono delle utilità che creano (tramite hack o funzioni non documentate del sistema operativo) dei bordi neri tutto intorno allo schermo Amiga selezionato per il Workbench e per i programmi; questi programmini sono utili nel caso in cui il monitor non riesca ad agganciare determinate frequenze.

Nel suo caso si pone il problema opposto, ovvero cercare di eliminare le bande nere laterali (è seppur vero che con un border blanker si ha almeno una cornice nera su tutti e quattro i lati, rendendo un po' più "elegante" la visualizzazione, ma non risolverebbe il problema): per ridurre almeno parzialmente le bande nere, non potendo agire sui controlli del monitor, bisogna utilizzare particolari programmi (come MonED e MonSpecMUI, il più completo e che trovate anche sul CDROM) che tentano di modificare le proprietà di visualizzazione del modo video correntemente selezionato e salvano tali dati nei tooltype delle icone dei relativi monitor-file (che trova in Devs:Monitors).

Tali programmi sono particolarmente pericolosi, perché modifiche troppo repentine tramite gli slider di cui sono dotati potrebbero portare alla rottura del monitor; le consigliamo quindi di incrementare di UNO un solo slider per volta per capire se migliora o peggiora la situazione di bordi neri. Inoltre, per esperienza personale, le consiglio di eseguire prima di tutto un programma che apra uno schermo PAL (per esempio Directory Opus), lasciarlo in esecuzione, tornare sul Workbench e lanciare MonSpecMui; nel caso in cui una modifica sortisse l'effetto di ottenere uno schermo completamente nero, tramite un veloce scambio di schermo (tramite tasto sinistra Amiga + M) può tornare sullo schermo del DirOpus e abbassandolo (anche completamente) riuscirebbe a vedere ancora lo schermo del WB e il programma, in modo tale da selezionare "Annulla" oppure riposizionare nella posizione originale lo slider che le ha causato il problema.

Come indicato nella guida del programma, è consigliabile l'utilizzo dei monitor file inclusi nel Workbench 3.1; se vuole rendere permanenti le modifiche, oltre a dare un "Save" deve copiare il programma MIPrefs in C: e inserire in user-startup le seguenti righe (la seconda è necessaria solo in alcuni casi):

C:MIPrefs >NIL:
Sys:Prefs/Overscan USE >NIL:

In particolare, dovrà agire sui controlli TOTROWS e TOTCLKS (con molta attenzione) per variare la frequenza orizzontale e verticale (e contestualmente varierà anche la larghezza e l'altezza dell'immagine); per la parziale soluzione alla questione dei bordi neri potrà anche agire sugli slider HBSTRT e HBSTOP, per l'orizzontale, e VBSTRT e VBSTOP, per il verticale.

Lexmark

Ho comperato una stampante a colori marca Lexmark Z11 e ho scoperto di non poterla usare sul mio A1200 (3.0) per mancanza di driver; cortesemente vorrei sapere come posso fare o dove posso informarmi per reperire il driver. Grazie. La saluto cordialmente.

Massimo Parati

Purtroppo, come ho avuto modo di dire anche a Pianeta Amiga a persone che mi fecero la stessa domanda dopo aver letto lo speciale sulle stampanti, non è attualmente possibile pilotare stampanti Lexmark su Amiga; gli unici driver esistenti sono quelli inclusi in TurboPrint, ed in particolare per le stampanti Lexmark ExecJet. Molte delle stampanti economiche in vendita da qualche tempo a questa parte sono in realtà delle WinPrinter che funzionano solo su Windows con i driver forniti dalla casa (ed utilizzano parte della RAM e processore di sistema come se fossero all'interno della stampante; sono le equivalenti dei WinModem). Per poter gestire la stampante su Amiga deve permetterle di impostare una eventuale modalità Epson o HP compatibile (controlli sul manuale d'uso).

Terminatori SCSI

Salve, ho acquistato uno scanner Trust SCSI Connect 19200 che ha due connettori SCSI: uno a 25 poli e uno della stessa forma, ma a 50. Con lo scanner è fornito solo il cavo per la porta a 25 poli e non sono presenti terminatori. Io ho connesso lo scanner all'A2091 (con GuruROM) tramite il cavo fornito alla porta a 25 e con il sw Betascan tutto funziona benissimo, mentre usando ScanQuix 5 o ScanTek qualche volta mi appare un messaggio che dice di controllare i terminatori. Basta aggiungerli sulla porta a 50 poli? Il controller A2091 ha i terminatori abilitati e sulla catena interna sono presenti un HD

(non terminato, con ID 0) e un lettore CD (terminato, con ID 5). Grazie. Saluti,

Fabio Miscia

Molti scanner SCSI hanno la possibilità di essere collegati al PC sia tramite il connettore Canon a 25 poli sia quello Centronics a 50 pin; sta all'utente decidere quale utilizzare in base alle proprie esigenze (vi consigliamo comunque, se possibile, di utilizzare quello Centronics).

La porta che rimane libera è passante, per cui si possono collegare in cascata altre periferiche; se non viene utilizzata e lo scanner (come quello in questione) non ha un jumper visibile all'esterno per abilitare i terminatori, bisogna utilizzarne uno esterno, da acquistare a parte in negozi specializzati di elettronica. Però, nel caso proposto dal lettore, la catena SCSI non è terminata correttamente; infatti essendo attivi i terminatori sul controller non sarebbe possibile collegare al connettore esterno alcuna periferica, come invece avviene: ciò può causare sicuramente dei problemi. Deve verificare che la catena SCSI interna sia terminata adeguatamente (il lettore CD non deve essere terminato non perché ha l'ID più alto, quanto piuttosto perché è l'ultima periferica collegata sul flat-cable): se tutto questo è già stato verificato e ottiene ancora errori deve necessariamente disabilitare i terminatori sul controller A2091. Purtroppo molti (non tutti) gli A3000, A2091 e A590 hanno i terminatori saldati direttamente sulla piastra madre; sono reti resistive marchiate "221/331" vicino al chip WD33C93A. Dovrebbero essere dissaldate e saldati al loro posto degli zoccoli in modo tale da poterle reinserire al momento del bisogno.

Varie

Spett.le Redazione, innanzi tutto complimenti per l'ottima rivista, è da anni che la leggo; avrei da farVi due richieste:

1. Ho notato che tra i programmi che prendono posto all'interno del CD in modo consueto, c'è GMPlay; per puro caso, l'altra sera andando sulla homepage di quest'ultimo (http://www.amigaworld.com/support/gmplay), e, forse non tutti sanno che è presente la versione 1.3a dell'eseguibile (che mi sembra non sia presente su Aminet); esso è ottimizzato per 68030 e apporta qualche miglioramento descritto nella documentazione. Potreste per favore, inserirlo nel CD al posto del precedente?

2. Potreste aiutarmi su come devono essere disposte le directory e sottodirectory di GCC? Ho tentato varie volte di installarlo ma mi ritrovavo file uguali in directory diverse e non sapevo quale eliminare...

Vi ringrazio anticipatamente per ciò che potrete fare, e porgo distinti saluti.

Giacomo Mazzullo

1. Le confermiamo che abbiamo aggiornato il programma in questione come da lei richiesto; ne approfittiamo per comunicare ai lettori di segnalarci eventuali programmi freeware/shareware o aggiornamenti che non fossero già disponibili presso i canali soliti di distribuzione (Aminet) e che vorreste vedere pubblicati sul CD di AmigaLife.

2. Già sul CD allegato al numero 113 di Enigma Amiga Life è stato pubblicato il GCC 2.7.0 (nel cassetto "Dalla rivista/Posta") e, grazie al nuovo corso di Gabriele Santilli che comincia proprio con questo numero, tale compilatore è nuovamente presente (questa volta nel cassetto "Dalla Rivista/AmigaDev"). Per una corretta installazione è sufficiente decomprimere ogni singolo archivio nella medesima directory di lavoro (alcuni possono essere tralasciati, come per esempio l'archivio che contiene i sorgenti del compilatore stesso; non sono affatto necessari per iniziare a programmare e compilare). Perché l'intera struttura sia ricreata correttamente, bisogna utilizzare il comando LHA con i seguenti parametri:

LHA -x x nome_archivio dir_di_lavoro

Inoltre, alcuni file potrebbero sembrare simili, mentre in realtà sono lo stesso file compilato per due processori diversi.

Provider e assistenza

Ho letto con molto interesse l'articolo sui vari provider e posso confermare che i numeri di assistenza (io utilizzo inwind) non brillano certamente per super competenza (anche se non bisogna mai fare di tutta l'erba un fascio). Io ad esempio avevo inserito nelle due caselle per posta in arrivo ed in uscita sempre mail.inwind.it anziché per quella in arrivo popmail.inwind.it come indicato sia da loro sia dal vostro articolo, tutto mi ha sempre funzionato egualmente e non hanno saputo spiegarmi il perché. Sono indeciso se correggere o meno. Voi cosa consigliate?

Grazie ed a risentirci a presto. A proposito: Buon 2001 a tutti.

Lucio

Caro Lucio, la ringraziamo, innanzitutto, per i giudizi favorevoli da lei espressi sul dossier ISP, pubblicato nel numero 116 di Amiga Life, e contraccambiamo di cuore i suoi auguri di buon anno. Venendo ai dubbi inerenti all'indirizzo del server POP3 server da usare, le consigliamo di impostare, onde evitare possibili malfunzionamenti futuri (perdita di messaggi o altro), quelli da noi indicati e garantiti da Wind stessa. [F.C./G.F.]

AWeb

Salve a tutti e buon anno. Mi chiamo Inardi Pier Fabrizio, ho scritto alcune volte e ho sempre ricevuto le vostre chiare risposte, ed è per questo che vorrei porvi alcune domande sul programma AWEB-II 3.3.161SE presente in OS3.5.

1) Vorrei sapere come (se possibile) stampare l'intera pagina di un sito WEB compreso sfondo e immagini.

2) Posso salvare l'intera pagina, sempre con foto e sfondo, o devo sempre selezionare tutto quello presente in essa?

3) E' uscita la versione 3.4 di AWEB, vorrei sapere se è possibile acquistare l'aggiornamento per la mia versione.

Grazie

Inardi Pier Fabrizio

Gentile lettore, la ringraziamo per gli auguri e i complimenti. Venendo alle sue domande: la versione SE di AWeb presente in AmigaOS 3.5 è caratterizzata dall'assenza di alcune funzionalità, fra cui la stampa grafica. Per il salvataggio dell'intera pagina comprensiva di immagini è disponibile uno script ARexx realizzato da Magnus Holmgren. Lo trova su Aminet e nel CD allegato. Infine, per quanto riguarda AWeb 3.4, la risposta è affermativa: gli utenti di AmigaOS 3.5 e 3.9 possono acquistare la versione completa di AWeb a prezzo scontato. Per maggiori informazioni contatti AmiTrix Development (http://www.amitrix.com/aweb.html).

[G.F.]

RTG e DataType

Salve Andrea Favini,
Innanzitutto auguroni per il 2001 e per l'avvenire di Amiga!

Ho riletto proprio stamane il tuo articolo su "RTG e DataType" nel nr. 110 di EAL e mi è venuto in mente che sicuramente sei in possesso degli elementi di conoscenza che mi possono aiutare a risolvere un problema. Ti sarei pertanto grato se potessi dare una scorsa alle mie domande.

Da quando ho installato i CybergraphX 4 (v.42.0) al posto dei Picasso96 v.2.0 per la scheda video CyberVision64-3D, i datatype AK-Jpeg mostrano immagini "solarizzate" con una resa simile a quella dell'AGA. Ciò avviene con Multiview e quindi anche caricando una immagine come sfondo del WB, anche con altri formati di immagine.

Inoltre anche per immagini di peso intorno ai 100/150 Kb che prima potevo caricare benissimo, compare l'avviso di memoria insufficiente. Anche usando IBrowse 2.2, dopo un certo numero di schermate il sistema va in stallo. Avevo letto su EAL un esiguo trafiletto che indicava la soluzione ai problemi di esaurimento della memoria grafica nell'uso di IPrefs che ho quindi prontamente installato nell'incarnazione FastIPrefs v.40.35, senza però trarne alcun beneficio. Forse c'è da applicare qualche settaggio particolare?

Ho riscontrato lo stesso difetto anche con l'OS 3.1, speravo che con il 3.5 + BoingBag si risolvesse. (Configurazione: A1200 tower Micronik - Blizzard 68040/40MHz - 32Mb Fast Ram - OS 3.5)

Ho pensato a sprimentare altri DataTypes, anche se il problema del mancato rilascio della memoria grafica non sarebbe risolto. Ma quali? Tu ad esempio, cosa usi? Gli AK non mi davano alcun problema con la PicassoII + Picasso96 e OS 3.1. Credo che ci possa esserequalche idiosincresia del bus Micronik con la Cybervision64-3d.

Tra l'altro l'indicatore dello stato di memoria del WB non segnala un uso eccessivo della ChipRam, come mai?

Nel frattempo ho installato su un'altra partizione il 3.9 con i CGX 4.0 ma il problema resta. Mi sa che torno ai pur "vecchi" Picasso96, che mi sembrano più amichevoli, cosa ne pensi? Gradirei qualche indicazione di metodo a riguardo.

Ti ringrazio anticipatamente. Cordiali saluti e ancora auguri.

E. M. Vernocchi

Dopo varie prove di configurazione, l'unica causa di resa "solarizzata" di immagini l'ho riscontrata nell'errata configurazione degli AKdatatype. Un'altra causa potrebbe essere un mix strano tra picture.datatype e jpeg.datatype. Ma andiamo per ordine, e prendendo per esempio l'AKJFIF le cose da controllare una per una sono:

- che tu stia veramente usando l'AKJFIF e solo quello. Nel cassetto Classes/Datatypes possono anche risiedere più datatype diversi per lo stesso formato, in Devs/Datatypes non convivono molto bene descrittori, che allo stesso tipo di dato associano due datatype diversi. Il picture.datatype di CGX4, AmigaOS 3.5 e 3.9, installano il loro descrittore (in tutti i casi Devs/Datatypes/JPEG) che può fare conflitto con quelli (nel mio caso sono 6) di AKJFIF che sono tutti quelli che iniziano per JFIF. Per una maggiore sicurezza conviene cancellarli tutti e reinstallare solo l'AKJFIF.

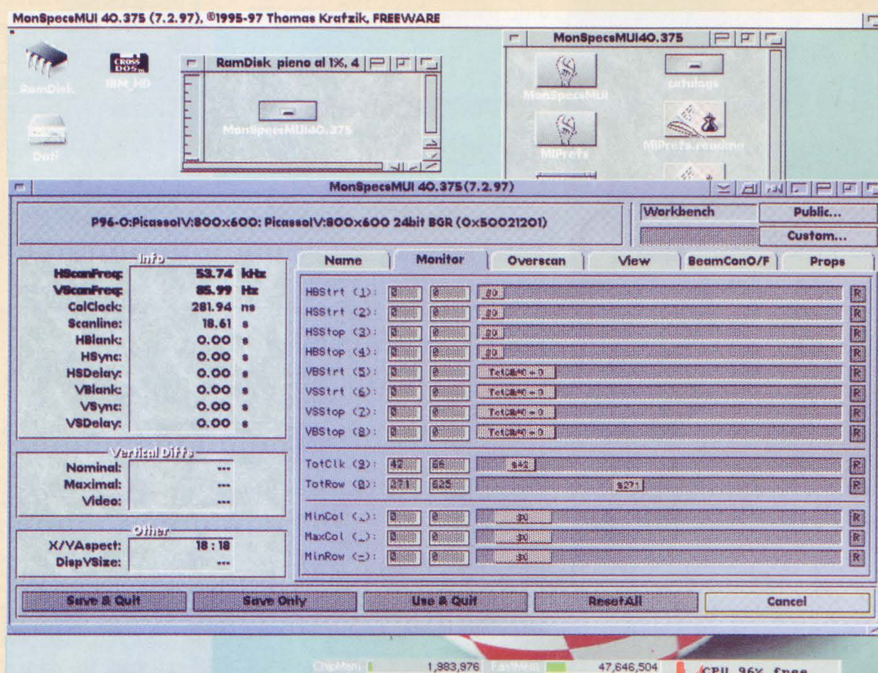
- i setup degli AKdatatype. Lanciando AKJFIFPrefs ci sono più pannelli: in General assicurati che il Dithermode sia None (V43); v44 funziona solo se si utilizza il picture.datatype del 3.5 o del 3.9. Sinceramente non ci sono grosse differenze se non che il picture.datatype del 3.5 tende a retinare anche su schermi Hi color per cui può contribuire a solarizzare le immagini. Qui per essere sicuro è consigliabile Level 0, comunque sarebbe buona cosa testarli tutti. Nel pannello v43 ho trovato l'opzione che più ha reso solarizzate le immagini, Undithered Output impostato su "256 Color Best Pen (V40)"; bisogna impostarlo su "24 Bit Data (V43)". L'ultima cosa da tenere in conto è che gli AKdatatype possono avere configurazioni diversificate per task. Per PNG TIFF tutte le opzioni sono solo in General.

- ultima cosa, che tra l'altro può essere una delle cause dei problemi di memoria, il picture.datatype usato. CGX e P96 hanno il loro V43. Quello di P96 è anche compatibile con CGX, ma non viceversa. AmigaOS 3.1 usa il V40 (con sistemi RTG va comunque installato almeno un V43). AmigaOS 3.5 ha il V44, mentre in 3.9 ha il V45 (il migliore in assoluto). Con CGX conviene utilizzare o il suo V43 oppure quelli di AmigaOS. Personalmente uso i WarpDatatype (ora sono disponibili anche per 68k), perché sono più veloci oltre ad essere freeware (pur essendo utente registrato degli AK), quindi tentar non nuoce.

Per quanto riguarda il discorso RAM, innanzitutto si deve tenere conto dei buffer di CyberGFX, per cui se si vuole risparmiare RAM bisogna impostare a 0 Planes2Fast e a 1 SaveMEM. Attenzione poi alla frammentazione della memoria, infatti CGX e datatype, magari anche a causa di altri Patch di sistema che giocano sporco, possono frammentare la memoria e anche se apparentemente c'è una certa quantità di memoria libera, il blocco più grande può non superare il megabyte, per cui una jpeg di 150 KB che una volta decodificata può occupare anche qualche mega, può indurre ad un errore di memoria insufficiente.

Con sistemi RTG e utilità che assegnano la FastRAM a Workbench ed immagini, la ChipRAM viene usata pochissimo. I problemi legati alla memoria possono essere molti e di varia natura, per cui non resta che provare varie combinazioni di datatype come illustrato sopra.

[A.F.]



MonSpecsMUI.

Ancora mappe topografiche

Nonostante sia un vecchio utente AMIGA, e prima ancora COMMODORE (dai tempi del VIC20 in su) anch'io, come l'amico Max che scriveva sul numero 114 di EAL, devo dire che "purtroppo" mi vedo costretto ad usare un PC con WIN98 per la mia professione (Geometra Topografo) visto che "purtroppo" (o forse per fortuna) non ci sono programmi specifici per Amiga (CAD e programmi di topografia) oltre al fatto che i programmi ministeriali girano solo su PC.

Ma questo, come dice un noto comico, lo faccio per lavoro e non per hobby. Infatti per diletto (ma a volte anche per lavoro, perché certi programmi i PC se li scordano - vedi per esempio PPaint!!) uso solo Amiga in versione originale (un 1200 variamente espanso e da me adattato in tower) nonché in versione emulata su di un PC portatile, per avere sempre dietro anche l'Amiga. Diciamo che uso il meglio di tutte le piattaforme (dimenticavo che uso anche il Mac in versione emulata sul mio 1200), anche se Amiga è sempre Amiga.

Venendo alla domanda posta dall'amico Max, sul fatto se esistono per Amiga software per mappe topografiche e GIS, devo dire che come già esposto per topografia c'è proprio pochino, se non nulla, mentre per il GIS ho letto sul numero 4/2000 della rivista GeoMedia edita dalla Maggioli, di un software GIS FreeWare che gira sotto Linux. Quindi installando tale sistema su Amiga si dovrebbe poter far girare il programma anche su Amiga. Il software (denominato GRASS) è disponibile all'indirizzo www.regis.berkeley.edu/glinks, mentre all'indirizzo www.geo.unipr.it/~grass si può trovare lo user group Italiano di Grass. Se Max mi vorrà contattare direttamente sono disponibile per inviargli copia dell'interessante articolo.

Saluti a tutti e Amy4Ever!

AMMIRATI Alberto

Ringraziamo il simpatico lettore per la preziosa segnalazione. Se non ci si aiuta tra amighisti...!

Un nuovo Photogenics

Paul Nolan comunica che è imminente l'uscita di una nuova versione del suo Photogenics,



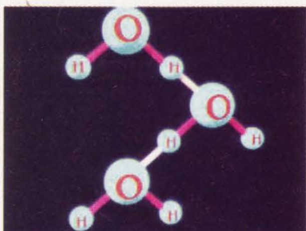
uno dei più potenti programmi di grafica su Amiga.

Photogenics è ormai disponibile anche per Windows e Linux, e nel sito di supporto è stato messo online un nuovo manuale del prodotto. Utile anche agli utenti Amiga, naturalmente!

http://www.paulnolan.com

Alchimy Laboratory Junior

La Crystal Interactive annuncia la disponibilità di Alchimy Laboratory Junior, un software educativo di chimica, sviluppato dall'italiana XTeam Software, di cui già abbiamo parlato in queste pagine. Il programma per-



mette di imparare facilmente la chimica, sperimentando e facendo simulazioni grazie a un ambiente 3D e ad un insegnante virtuale.

Il programma, disponibile ovviamente anche nella nostra lingua, per funzionare richiede un browser con il supporto di Javascript 1.1 e un lettore di MPEG o QuickTime. Particolarmente contenuto il prezzo col quale è messo in vendita: meno di 20 dollari.

http://www.crystal-interactive.com
http://www.xteamsoftware.com

La vendita in linea, secondo Epic

Epic Direct Ltd, noto rivenditore inglese, ha recentemente



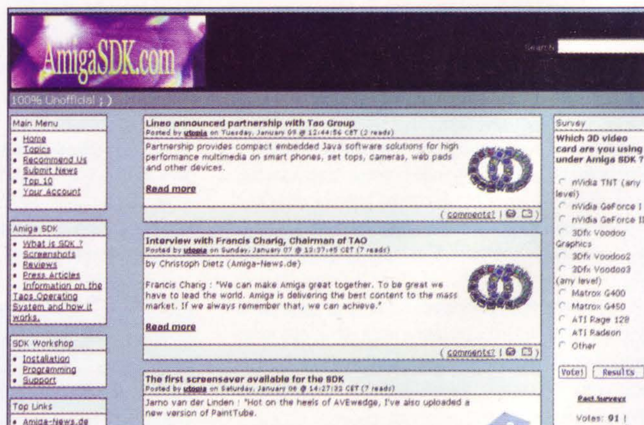
aperto due nuovi siti dedicati alla vendita online di software per Amiga.

I due siti si chiamano AmigaGames e AmigaUtils. Come il nome lascia intendere, il primo è specializzato nella vendita di giochi mentre il secondo di programmi applicativi.

http://www.amigagames.co.uk
http://www.amigautils.co.uk

AmigaSDK.com, 100% non ufficiale

"100% unofficial" sono proprio le parole che appaiono non appena ci si collega a questo interessante sito tutto dedicato



all'Amiga SDK.

Nel sito si possono trovare news, informazioni utili, indiscrezioni e articoli, tutto materiale che sarà di grande utilità per chi ha deciso di dare fiducia ad Amiga Inc e di cominciare già a sviluppare per il nuovo AmigaDE.

http://www.amigasdk.com

SoundBlaster su Amiga?



Sembra proprio di sì!

Elbox, infatti, ha recentemente comunicato che le schede audio Sound Blaster sono adesso pienamente supportate dalla loro Mediator PCI, grazie alla disponibilità, data per imminente, di driver specifici per il sistema audio AHI.

Nuoro rivenditore Amiga a Roma

Un nuovo interlocutore per il mercato Amiga è recentemente sorto nella capitale.

Byte Generation, questo il nome del nuovo rivenditore, ha a catalogo, tra le altre cose, il nuovo AmigaOS 3.9, le schede Mediator PCI e i Kickstart per tutti i modelli di Amiga.

http://www.bytegeneration.it

Virtual Works presenta Virtual Mixer

Già ben conosciuto in queste pagine è invece Virtual Works, il distributore veneto che



da qualche mese si segnala per avere il catalogo più ricco e più frequentemente aggiornato.

Le ultime novità riguardano, questa volta, due prodotti creati da Virtual Works stessa, in collaborazione con Software Failure. Si tratta di due mixer audio, che permettono di miscelare l'audio Amiga con quello dei lettori CD in un'unica uscita. VirtualMixer dispone di una entrata CD ed una entrata Amiga, e costa 40,000 lire; Virtual Mixer Plus dispone invece di due entrate CD (ideale per i sistemi con CD e masterizzatore, ci spiega Nicola Morocutti) ed una Amiga a 50.000 lire.

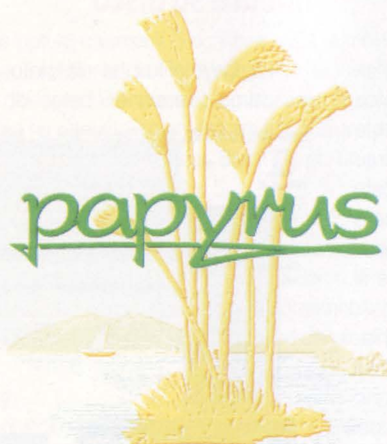
Ulteriore e gradita novità recentemente comunicataci da Virtual Works, è anche l'abbassamento dei prezzi di diversi prodotti: a titolo di esempio, citiamo i nuovi Power Tower per A4000 con scheda Mediator PCI, proposti a 699.000 lire; i Power Tower per A1200 costano invece 379.000 lire.

http://www.virtualworks.it

Papyrus su Amiga

Titan Computer annuncia il porting su Amiga di Papyrus, un pacchetto Office contenente un programma di videoscrittura, un foglio elettronico e un programma di databank.

Papyrus dovrebbe essere disponibile per il mese di maggio, e costerà circa 300.000 lire; il programma di videoscrittura sarà disponibile anche separatamente, a circa 200.000 lire.



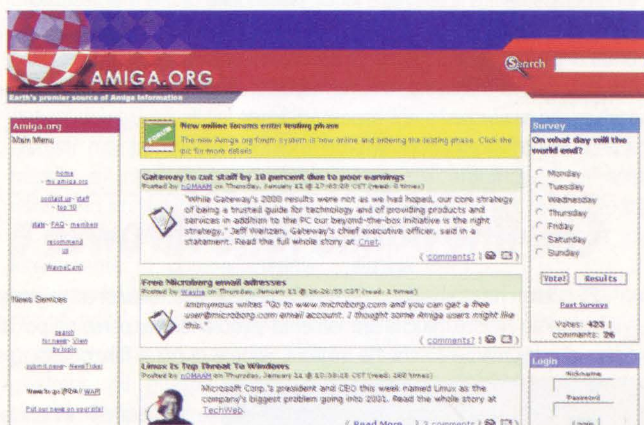
Attualmente Papyrus è disponibile per Windows, OS/2 Warp e Atari.

http://www.titan-computer.com
http://www.rom-logicware.de/e_start.htm

AmigaMall, compriamo direttamente da Amiga Inc

Presso il sito ufficiale di Amiga Inc è stata recentemente aperta una nuova sezione, chiamata americanamente "Amiga Mall", grazie alla quale è possibile acquistare online numerosi prodotti Amiga.

I prodotti disponibili sono l'AmigaOS 3.9, l'AmigaSDK, alcuni gadget ed è presente anche una vera e propria boutique, nella quale sono presentim in diverse taglie e colori, magliette, polo, cappellini e giubbotti di pelle tutti marchiati Amiga.



Aminet vicino a 20GB

Ormai non fa nemmeno più notizia, tanto siamo abituati, periodicamente, agli annunci di nuovi record raggiunti da Aminet, il più grande archivio di software per Amiga. Non ha impressionato più di tanto, così, la notizia, che Aminet ha ormai raggiunto i 20 GB di materiale, con circa 70.000 archivi!

Che dire: sono proprio numeri incredibili... in attesa del prossimo record.

http://www.aminet.net/~aminet/

Amiga.org si rinnova

Amiga.org, uno dei più importanti servizi online dedicati ad Amiga, ha recentemente rinnovato la propria veste, presentandosi con una impaginazione e uno stile grafico più moderni e accattivanti.

Da visitare, e da mettere nel proprio bookmark!

http://www.amiga.org

Dal mondo dell'informatica

Linux 2.4

Lo scorso 4 gennaio Linus Torvalds ha presentato ufficialmente la versione 2.4 del kernel Linux. Lungamente atteso, tanto da essere stato fra le nomination del premio Vaporware 2000 di Wired (si veda la notizia in queste cpagine), il nuovo kernel presenta una nutrita serie di funzionalità tese a favorire l'ingresso di Linux nel mercato enterprise, sinora dominio di altre incarnaziuoni Unix, ed in quello consumer. Sebbene Torvalds abbia più volte ribadito di non voler inseguire Windows, il kernel 2.4 introduce svariate funzionalità pensate proprio per renderlo appettibile agli utenti comuni.

Si va dunque dal supporto SMP che consente a Linux di pilotare sistemi con più processori (fino a 32) in maniera efficiente, alla possibilità di indirizzare fino a 64 gigabyte di ram, dalla compatibilità con i mainframe S/390 di IBM ed il Merced di Intel, all'attesissimo supporto USB che permetterà all'OS del pinguino l'uso di una gran quantità di hardware economico come stampanti, scanner, webcam, modem analogici e ADSL, ecc. Il tutto completato dal supporto per la maggioranza delle schede grafiche 3d sul mercato. l'ideale per interessare gli utenti medi di Windows, ma non solo.

E la mela vola a 733 MHz

Chi ha detto che i PowerPC sono lenti? Durante il Mac World, l'esposizione interamente dedicata ai prodotti per il Macintosh, Steve Jobs ha annunciato l'uscita di modelli dotati di processori con frequenze fino a 733 MHz. Interessante la dotazione dei nuovi sistemi, alcuni forniti di masterizzatore interno, altri di lettore DVD. Rinviata per l'ennesima volta, intanto, l'uscita di MacOS X, che dal 24 febbraio slitta al 24 marzo.

Premi Vaporware 2000

Nulla a che vedere con il produttore di software Amiga, questi sono i premi assegnati da Wired News a quanto, nel settore dell'IT, era maggiormente atteso ma non ha dato segni di sé.

Decimo posto per Tribes 2, un gioco Sierra annunciato 18 mesi fa e tuttora classificato come "Coming soon". Nono posto per i web pad senza fili, in pieno stile Star Trek, promessi, annunciati e mai visti. Ottavo posto a Bluetooth, il sistema di integrazione wireless di computer, elettrodomestici, ecc. Settimo posto per l'"Electronic Film System" della Imagek, che tre anni fa lo presentava come capace di trasformare le normali telecamere 35mm in camere digitali. Sesto posto per il gioco Warcraft III. Quinto posto per il processore a 64 bit di Intel, l'Itanium, noto anche come Merced. Al riguardo un commentatore dichiara ironicamente che probabil-

mente i nuovi Amiga verranno commercializzati prima che tale processore veda la luce. Non è proprio un complimento, anche se molti nella comunità Amiga hanno voluto interpretarlo come tale. Al quarto posto il kernel Linux 2.4, per altro uscito poco dopo la pubblicazione della classifica (che sia un caso?).

Posizioni calde. Terzo posto per Black and White, un complesso gioco nel quale si impersona il ruolo di un Dio. Ancora un gioco al secondo posto, Duke Nukem Forever, ribatezzato sarcasticamente "Duke Nukem Never" o "Duke Nukem Whenever". Primo posto meritato per MacOS X, atteso da mesi e continuamente rinviato. Consigliamo la lettura completa dell'articolo, in quanto piuttosto divertente. Si trova all'indirizzo http://www.wired.com/news/technology/0,1282,40484,00.html.

Microsoft: arriva XBOX...

La Befana quest'anno vestiva i panni di Bill Gates, almeno per gli appassionati di videogame. Il 6 gennaio, infatti, l'uomo più ricco del mondo ha presentato ufficialmente alla stampa XBOX, la nuova e attesissima console di Microsoft. E' bene chiarire subito che il prodotto è lontano dall'essere commercializzato: per gli USA bisognerà attendere l'autunno e per l'Europa il 2002. XBOX, accolto con entusiasmo dai produttori americani di videogiochi, non è solo un PC senza tastiera come da più parti si è detto. Le specifiche tecniche lo rendono particolarmente interessante, soprattutto se comparate con quelle della PlayStation2 e del di là da venire Game Cube Nintendo: CPU a 733 MHz; processore grafico custom a 250 MHz progettato da NVidia per Microsoft; 64 MB di memoria con una larghezza di banda di 6,4 GB/s; lettore DVD 2-5x, HD 8 GB e memory card da 8 MB; interfaccia per quattro game controller e connettività Ethernet (XBOX è studiata per supportare il gioco in rete tramite connessioni a banda larga come ADSL); audio a 256 canali con supporto hardware per l'audio 3D. Si tratta senza dubbio di un valido concorrente per Sony e Nintendo, ma a ben pensarci anche per AmigaNG.

http://www.xbox.com

Microsoft: ...e una denuncia per razzismo

XBOX a parte, il 2001 non inizia certo bene per l'azienda di Bill Gates: oltre ai processi pendenti per violazione delle leggi sulla concorrenza, il gigante informatico deve ora affrontare anche la denuncia presentata da un gruppo di dipendenti di colore. Questi chiedono 5 miliardi di dollari a titolo di risarcimento per la discriminazione razziale praticata da Microsoft che avrebbe negato pro-

In arrivo l'erede di YAM?

Sebastian Bauer e Hynek Schlawack, due programmatori tedeschi, hanno recentemente annunciato di essere al lavoro su un nuovo programma di posta elettronica per Amiga, che nelle loro intenzioni dovrebbe prendere il posto di YAM, che come si sa non è più sviluppato.

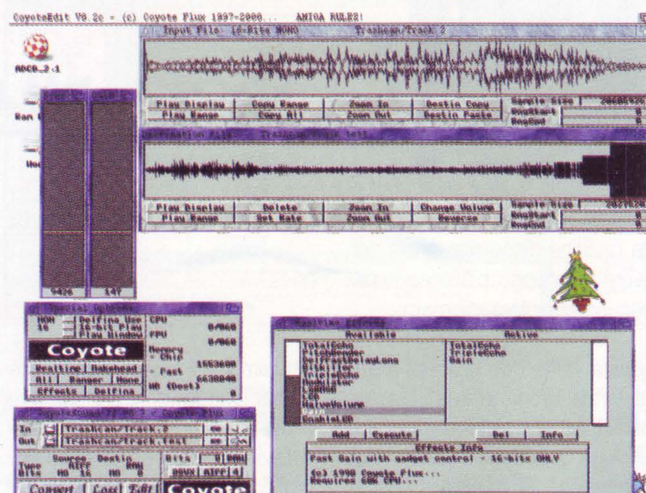
Il nuovo programma si chiama SimpleMail e per ora, a dire il vero, è ancora piuttosto lontano dal raggiungere le prestazioni del più famoso mailer Amiga. Ma col tempo potrà soltanto migliorare, per cui auguriamo un buon lavoro ai due volenterosi programmatori!

http://simplemail.sourceforge.net

Editing audio non lineare su disco

La CoyoteFlux ha rilasciato la prima versione beta di CoyoteSound, un sistema di edit audio non lineare che ha la particolarità di lavorare su hard disk, quindi senza il bisogno di grandi quantitativi di memoria.

Il programma è scritto in



assembler ottimizzato, ed è quindi dichiarato molto veloce: secondo gli autori è in grado di riprodurre sample mono a 16 bit e 48 KHz direttamente da hard disk, su un Amiga base con 68000 con Paula in modalità 14 bit.

http://www.coyoteflux.tmfweb.nl

Pianeta Amiga 2001 in arrivo!

AMIGA DUEMILAUNO

E' adesso ufficiale, la quinta edizione di Pianeta Amiga si terrà nella primavera di quest'anno e precisamente nei giorni 29 e 30 aprile e 1. maggio.

Jasa Communication ha annunciato che la fiera, quest'anno, sarà inserita all'interno di una nuova manifestazione dedicata all'audio-video, chiamata EXPOTV 01, alla quale parteciperanno importanti aziende del settore tra le quali spiccano i nomi di Sony, JVC e RAI, oltre a numerose emittenti televisive locali. Nell'ambito di tale manifestazione verrà ritagliato uno spazio tutto dedicato ad Amiga. L'idea è sembrata ai più buona, dal momento che la presenza dei numerosi visitatori della nuova manifestazione dovrebbero apportare benefici importanti anche ai visitatori e agli espositori Amiga.

Ulteriori informazioni nel prossimo numero!

PalmBackup

Chi non ha potuto aspettare i palmari Amiga, promessi da Amiga Inc e facenti uso della nuova tecnologia AmigaDE, ed ha acquistato un Palm, Visor o

Che fine hanno fatto IBrowse e Voyager?

E' quello che si chiedono numerosi utenti Amiga, affezionati utilizzatori di quelli che una volta erano serie alternative ad AWeb, ma che ultimamente sembrano aver perso un po' di smalto. AWeb subisce una costante opera di aggiornamento che ne migliora sempre di più le funzionalità, mentre i due browser MUI solo a fatica subiscono aggiornamenti minori.

La HiSoft, la società che distribuisce IBrowse, lontana dall'annunciare nuove versioni del suo pur buono programma, si è limitata a comunicare che molti siti web ormai richiedono nuove tecnologie che attualmente non sono disponibili su Amiga e che, quindi, tali siti non possono essere visualizzati con IBrowse. Consigliano pertanto, a tutte le persone che intendono ordinare i keyfile di registrazione, di verificare, tramite la versione demo 2.2, che il programma soddisfi le proprie necessità.

http://www.hisoft.co.uk

Qualche timido aggiornamento lo ha subito, invece, Voyager, giunto adesso alla versione 3.3.65 beta. Tale versione dispone di un nuovo motore di gestione dell'html, ma si tratta sostanzialmente di un upgrade minore.

http://v3.vapor.com

Amiga.free

Questo mese la rubrica avrebbe potuto chiamarsi Giochi.free, vista la mole di titoli ludici presentati. Non mancano comunque novità interessanti sul fronte di utility e sorgenti.

Ancora una volta fanno la parte del leone i titoli scaricabili gratuitamente dai siti Internet dedicati agli utenti di UAE. Ami Sector One in Dicembre ha ottenuto il permesso di offrire una nutrita serie di giochi fra i quali A-Train, Adventure Construction Kit, Ambermoon, Amberstar, Black Crypt, Championship Golf, Ogre, Omega, PGA Tour Golf, Sim City 2000, Space Rogue, Ultima 3, 4 e 5.

URL: *http://www.emucamp.com/amiga/*

Non è da meno Back2TheRoots che propone un poker di simulatori di volo. Per gentile concessione di Dynamix, Digital Integration e Core è dunque possibile scaricare Red Baron, F-16 Combat Pilot, Tornado ed il simulatore di elicottero Thunderhawk. Altri nuovi titoli sono gli automobilistici Combo Racer e Vroom, Wonderdog e Warhead, l'adventure della Sierra Space Quest 1 e due classici Codename: Iceman e Colonel's Bequest.

URL: *http://www.back2roots.org*

Giochi a sufficienza per mesi di divertimento gratuito, insomma. E' interessante notare come la "moda" di regalare i propri vecchi prodotti coinvolga soprattutto le aziende Amiga. Forse è un segno della genuina dedizione alla nostra piattaforma da parte di chi vi ha lavorato nel corso degli anni e che ora ne vuole favorire la sopravvivenza o il ricordo tramite l'emulazione. Va anche detto che spesso le softwarehouse, non disponendo più dei "master" originali dei giochi, accettano la diffusione di versioni pirata degli stessi. Pertanto è bene fare molta attenzione a ciò che si scarica e verificare sempre ogni gioco con un buon antivirus, visto che potrebbe contenere virus sfuggiti al controllo.

Dopo tanti giochi, un pò di sorgenti. Si comincia con Ball Master, gioco in Blitz Basic ora rilasciato sotto GPL e disponibile sul CD allegato e su *http://damir.gajba.net*. Per il prossimo futuro è poi previsto il rilascio dei sorgenti del sequencer MIDI Bars & Pipes Professional e di Quake III, Se per il primo si può sperare in un proficuo utilizzo da parte della comunità (correzione bachi, adeguamento agli standard attuali, nuove funzionalità), per Quake III il quadro è meno roseo: il nuovo motore grafico ID richiede infatti risorse hardware forse troppo elevate anche per gli Amiga più accessoriati.

Chiudiamo segnalando il rilascio come freeware della versione 1.34 di AMP, un veloce player MPEG realizzato dal buon AmiDOG (URL http://www.amidog.com) e di Service Manager, semisconosciuto gestionale per Amiga, reperibile su *http://www.hotkey.net.au/~colstv/csm_dload/*

Gabriele Favrin

ThinkPad, grazie a PalmBackup può salvare i propri dati presenti nel palmare sul proprio Amiga.

Il programma è giunto alla versione 1.9, ed è rilasciato come freeware.

http://sourceforge.net/projects/palmbackup

Extreme 2.0

Darkage, attivo rivenditore Amiga e – contemporaneamente – affermato gruppo della scena demo, ha recentemente inviato un comunicato riguardante la versione 2.0 di Extreme, il fortunato programma dedicato agli effetti video. "Finalmente l'effettistica alla portata di tutti!", recita il comunicato stampa della società, che aggiunge: "Unendo una straordinaria facilità d'uso ad una versatilità mai vista prima in questo campo,

Extreme soddisfa le esigenze dei più smaliziati professionisti ma permette anche ai neofiti di raggiungere ottimi risultati in brevissimo tempo".

Extreme 2.0 è programmato interamente in codice assembler, con routine ottimizzate per 68020/030 e 68040/060; supporta il multitasking, gestisce gli effetti video in tempo reale ed è disponibile in quattro lingue, tra cui naturalmente il nostro italiano.

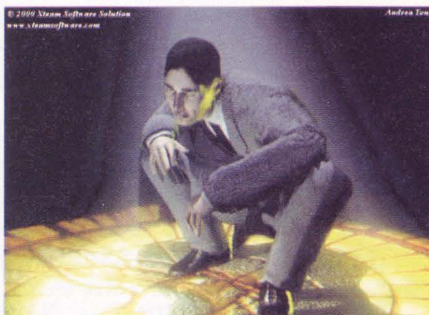
Appare molto contenuto il prezzo: solo 20.000 lire.

http://www.darkage.it

Hurricane e XTeam insieme

Hurricane Studios e XTeam Software Solution hanno recentemente annunciato di avere unito gli sforzi per realizzare una nuova avventura grafica per Amiga.

L'avventura, molto promettente, parte dalle basi di ETTU,



mozioni ed attuato licenziamenti sulla base del colore della pelle. Microsoft, per ora, si limita a smentire.

Macromedia Flash non è sicuro, anzi sì

Nuovo allarme per gli utenti dei browser PC. Questa volta il "solito" baco che renderebbe il computer vulnerabile ad attacchi esterni in determinate situazioni non si troverebbe in un browser ma nel plugin Macromedia Flash, utilizzato da un crescente numero di siti per abbellire e rendere più dinamiche le proprie pagine. A pochi giorni dalla diffusione della notizia, Macromedia ha smentito, affermando di avere condotto test di vario livello che non avrebbero messo in evidenza falle di sicurezza.

IE e la NSA

Nuovo allarme per la privacy degli utenti di Internet Explorer. A lanciarlo è Mikko Hyppoenen di F-Serve, un'azienda che produce antivirus e tool per la sicurezza. Secondo Hyppoenen, MSIE conterrebbe una "backdoor" voluta da NSA, l'agenzia di sicurezza americana, per monitorare il traffico degli utenti Internet, compreso quello effettuato su siti protetti. La stessa backdoor permetterebbe di scandagliare la posta elettronica in cerca di parole chiave di "intreresse" per la struttura USA.

La NSA e Linux

Proprio NSA è protagonista di un fatto piuttosto raro per un'organizzazione governativa: l'abbraccio e la collaborazione con una comunità Open Source, nel caso specifico quella di Linux. NSA ha infatti da poco rilasciato il prototipo di una versione modificata dell'OS del pinguino, adattata per l'uso in applicazioni di massima sicurezza. NSA intende servirsene per le proprie, segretissime, attività. Fra le funzionalità appositamente introdotte e rese disponibili al pubblico in virtù della ferrea licenza GPL, vi è un sistema di regole che consente di assegnare ad ogni utente del sistema un ruolo ben preciso senza che egli possa compiere azioni differenti anche nel contesto delle applicazioni da lui eseguibili. Per informazioni e commenti è stata aperta una mailing-list all'indirizzo selinux@tycho.nsa.gov.

Protezione anti copia sugli HD: è rivolta in rete

Ha causato una rivolta in rete, nel mondo Linux e da parte della EFF, la proposta, avanzata dal 4C Group (IBM, Intel, Matsushita e Toshiba) di inserire una protezione anti copia nelle prossime versioni delle specifiche ATA degli Hard Disk. Da più parti è stato proposto il boicottaggio delle aziende coinvolte. Seri dubbi derivano anche da quanto questa tecnologia, denominata CPRM e pensata

Dal mondo dell'informatica

per i rimovibili, si potrebbe rivelare legata al software, portando quindi all'incompatibilità di interi OS con una nuova generazione di Hard Disk. Un problema non solo per Linux, dunque. Le pressioni scatenatesi in pochi giorni hanno comunque spinto il 4C Group ad un primo passo indietro. L'organizzazione ha infatti preso in considerazione l'eventualità di introdurre un'opzione per disattivare la contestata funzione.

Il millenium bug colpisce la Norvegia... un anno dopo

Se il 1. gennaio del 2000 non aveva portato i temuti disastri tecnologici, qualche brivido è arrivato un anno dopo. In Norvegia in particolare le ferrorie nazionali hanno visto l'intera flotta, fra cui tredici treni ad alta velocità, ferma a causa di problemi ai computer di bordo. La soluzione temporanea adottata è stata di alto profilo tecnologico: riportare gli orologi al 1. dicembre 2000.

Un robot a zucchero

Sembra un giocattolo per bambini, si chiama "Chew Chew" e la sua unica funzione è rotolare. Si tratta di un robot sperimentale la cui caratteristica peculiare è di essere il primo sistema artificiale in grado di nutrirsi. Il robot infatti "mangia" cubetti di zucchero e grazie a una speciale salsa biologica che imita lo stomaco umano ne estrae l'energia necessaria per caricare la propria batteria.

TDK: CD da 3,2 giga!

TDK ha annunciato la messa a punto di un nuovo tipo di masterizzatore in grado di memorizzare fino a 3,2 GB su appositi CD operando alla velocità di 36X (5,4 MB/s) e impiegando quindi due minuti per completare un intero CD. I supporti compatibili con il nuovo sistema dovrebbero costare 2 dollari l'uno, mentre i masterizzatori avranno prezzi comparabili a quelli attuali. Il tutto si basa su una tecnologia di "MultiLevel Recording", che consente di incrementare la densità di memorizzazione su supporti vergini multi-strato. Interessante il fatto che i nuovi masterizzatori saranno compatibili verso il basso e potranno scrivere, a 12X, fino a 700 MB sui CD attuali a 12X. I prezzi contenuti sono poi garantiti dalle poche modifiche necessarie per rendere i masterizzatori attuali compatibili con il nuovo standard. Rivoluzione in vista?

Il primo STB programmabile in Java

InfoMedia ha presentato un set top box basato su un sistema operativo real time ed una virtual machine Java2. Il nuovo prodotto, nelle parole della società, rappresenta ciò che le aziende di settore attendevano da tempo.

A noi ricorda qualcosa...

progetto nato diversi anni fa dalla Hurricane e che non era stato mai terminato, e sembra adesso avere una impostazione interamente in 3D, decisamente accattivante.

http://www.xteamsoftware.com

Boing Bag 2!

Con diversi mesi di ritardo è finalmente uscito il secondo Bong Bag dedicato ad AmigaOS 3.5.

Tra le novità, si segnala la correzione di diversi bachi, l'aggiornamento di Amiga Mail, la nuova versione di Multiview, le versioni aggiornate di HDToolbox, di AmigaGuide e della libreria ASL.

Purtroppo questo Boing Bag, oltre a correggere alcuni bachi, ne ha apportati anche diversi di nuovi, così Amiga Inc si è vista costretta a correre precipitosamente ai ripari, rilasciando in tutta fretta una versione aggiornata, la "2a".

Tale ultima versione è presente nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

Musiche di Allister Brimble

Allister Brimble, noto compositore su Amiga (come dimenticare le colonne sonore, indimenticabili, dei vari Alien Breed, Project X, Body Blows e Superfrog?), ha aperto una sezione su Inernet su MP3.com, dove è possibile anche scaricare vari brani musicali.

http://artists.mp3s.com/artists/79/allister_brimble.html

Ultra Violent World

Crystal Interactive ripropone sul mercato una versione riveduta e corretta di Ultra Violent World, un classico shoot'em-up a scorrimento verticale che quando uscì la prima volta, nel 1998, fu fortemente limitato a causa di numerosi bachi presenti nel codice.

Il gioco viene adesso riproposto in una nuova confezione doppio formato (Amiga e PC), e con un prezzo al pubblico molto interessante: meno di 10 dollari!

Compatibile con qualsiasi Amiga AGA con 2 MB di Chip RAM e 2 MB di Fast RAM, Ultra Violent World non è attualmente distribuito ufficialmente in Italia, ma può essere ordinato direttamente presso il sito web di Crystal Interactive.

http://www.crystal-interactive.com

Quarantamila per Amiga Page

Non finisce di stupire Amiga Page, il sito che contende ad AmiWorld on line la palma del più visitato sito italiano dedicato ad Amiga.

Il 14 gennaio scorso il sito curato da Marco Lovera ha infatti raggiunto il traguardo di 40.000 contatti, posizionandosi per il momento al primo posto: AmiWorld infatti, lo stesso giorno, indicava poco più di 36.000 accessi.

http://web.tiscalinet.it/amigapage

StormC 4.0

Haage & Partner ha recentemente annunciato la disponibilità della quarta versione del noto compilatore C/C++ per Amiga.

Tra le nuove caratteristiche, segnaliamo nuove funzionalità di supporto alla rete e ai task distribuiti, nuove versioni dell'editor e del debugger, e il nuovo StormDOC.

StormC 4.0 supporta inoltre tutte le caratteristiche delle ultime versioni di AmigaOS, compresa naturalmente l'ultima, la 3.9.

http://www.haage-partner.com

Amiga Inc: parlano Bill McEwen e Fleecy Moss

Dopo un certo periodo di silenzio, nelle ultime settimane il numero uno e il numero due di Amiga Inc, rispettivamente Bill McEwen e Fleecy Moss, si sono mostrati in pubblico e hanno rilasciato alcune interessanti dichiarazioni.

Al recente World of Amiga di Colonia (11-12 dicembre 2000), Fleecy Moss ha tenuto una conferenza nel corso della quale ha risposto a numerose domande del pubblico amighista presente alla fiera.

Alla manifestazione, a dire la verità, era prevista la presenza anche di Bill McEwen. Il presidente di Amiga Inc tuttavia, come aveva già fatto in occasione del nostro Pianeta Amiga lo scorso settembre, all'ultimo momento ha dato forfait. Fleecy Moss ha spiegato che McEwen è stato impossibilitato a venire a causa di un importante partner che veniva dal Giappone e che proprio in quei giorni desiderava visitare i locali di Amiga Inc in USA. Questi "importanti partner" devono proprio mettersi d'accordo per trattenere McEwen in USA proprio durante le manifestazioni Amiga in Europa! Tornando all'intervento di Fleecy Moss a Colonia, occorre dire che, sebbene Moss si occupi principalmente del nuovo AmigaDE, la maggior parte delle domande rivoltegli dal pubblico tedesco sono state relative all'Amiga Classico, segno evidentemente che il mercato, in Europa, è ancora per gran parte rivolto al "vecchio" Amiga.

Alla domanda relativa all'eventualità di un futuro AmigaOS 4.0 per Amiga Classic, Fleecy Moss ha illustrato i piani di Amiga Inc: ci sarà una ulteriore versione di AmigaOS classico solo se verranno vendute almeno 50.000 copie del nuovo AmigaOS 3.9. Ai più questa cifra è apparsa spropositata; qualcuno ha chiesto, per farsi un'idea, quanto ha venduto in totale l'AmigaOS 3.5; Fleecy Moss ha risposto di non saperlo, mentre Jurgen Haage, presente ed evidentemente al corrente del dato, ha detto che "è un segreto".

Un pertinente intervento di una persona del pubblico ha fatto notare che, più che questo 3.9 68k, la gente aspettava un 4.0 PPC, che a suo dire avrebbe venduto molto di più. Fleecy Moss ha obiettato rispondendo che al mondo ci sono solo 3.000 persone che dispongono di una scheda PPC, e quindi ben difficilmente un sistema solo PPC avrebbe venduto un numero di copie sufficiente a motivarne la realizzazione. Si è capito, quindi, che il 3.9 serve in pratica a finanziare un possibile e futuro 4.0: "non siamo una società che fa carità, siamo un'azienda commerciale", ha precisato Fleecy Moss. Neanche gli amighisti lo sono, e l'opinione di chi scrive e che difficilmente ci saranno 50.000 persone disposte ad acquistare il 3.9 per aiutare Amiga Inc a finanziare un ipotetico, futuro 4.0...

Almeno, è stato precisato che l'AmigaOne e i futuri progetti concernenti l'AmigaDE non dipendono dalle vendite di AmigaOS 3.9: ci saranno gli AmigaOne anche se del 3.9 non venderanno nemmeno una copia. Si tratta di progetti separati. Interessante – ma enigmatica – la risposta a qualcuno che chiedeva un parere su MorphOs. "MorphOs è in una 'very difficult position'", ha risposto Fleecy Moss.

Qualche domanda infine sul nuovo AmigaDE: sulla reale velocità della macchina virtuale Java, Moss ha detto che "dipende dai casi", ma che secondo i test di Sun essa sarebbe circa 7 volte più veloce del normale.

Ultima domanda relativa alla presenza o meno, nel nuovo AmigaDE, di caratteristiche tipiche di AmigaOS classico, quali ad esempio i datatype. La risposta è stata: "sì, ci saranno, e saranno molto meglio".

Un mese dopo è stata la volta di Bill McEwen, che si è soffermato sulla situazione finanziaria di Amiga Inc nel corso di una intervista telefonica con Corinna Cohn, pubblicata anche sul web presso il sito MooBunny (alla pagina http://flyingmice.com/squid/moobunny/amiga/messages/46342.shtml).

L'intervista non presenta il classico formato a "domanda e risposta", in quanto frutto di una conversazione telefonica; per questo, le risposte sono sintetizzate dall'autrice, che aggiunge suoi pareri e note personali per rendere più chiare ed offrire un immediato commento alle affermazioni di McEwen.

Le prime domande sono incentrate su AmigaOS 3.9 e sull'importanza di questo pacchetto per la casa madre: tra le righe della risposta di McEwen, ma anche nel commento esterno della reporter, si comprende come tale software non sia realmente "importante" per Amiga, anche a livello finanziario (come non lo è stato comunque anche l'AmigaOS 3.5). L'intervista si concentra quindi sulla situazione economica di Amiga: il presidente di Amiga Inc non nasconde che le casse di Amiga si stiano svuotando, e che quindi l'azienda attraversi un periodo di ristrettezze economiche. Per ovviare a questo, Amiga sta cercando nuovi investitori, e Bill McEwen sottolinea soprattutto l'interessamento di uno di questi: a differenza delle numerose startup company (aziende che nascono da un'idea e raccolgono capitali di ventura per svilupparla, che il NASDAQ in questo periodo non sta certo avvantaggiando né premiando), Amiga si dice avvantaggiata in quanto ha già un prodotto pronto.

McEwen affronta anche il discorso della presenza di Amiga alle fiere internazionali, confermando l'assenza dell'azienda dal Comdex e dal CES, e confermando invece la rappresentanza alle fiere Amiga-oriented. Benché questa possa essere una scelta dettata da ristrettezze economiche, non significa che il nome Amiga sarà completamente assente: il presidente di Amiga Inc ha confermato che molti licenziatari saranno presenti a tali fiere, con prodotti che dovrebbero ormai essere imminenti.

L'intervista si conclude con la richiesta a McEwen di un valido motivo, da offrire all'utenza attuale, per rimanere ancora con Amiga: la laconica risposta sottolinea il duro lavoro di Amiga in questi mesi, e conferma che molti licenziatari hanno ormai prodotti pronti al lancio sul mercato.

Corinna Cohn chiude l'articolo con le sue note personali in merito alla situazione di Amiga: l'azienda è interessata a mantenere una base di utenti (da qui la pubblicazione di AmigaOS 3.5 e 3.9) per poter offrire a tale pubblico un prodotto che – si spera – sarà sicuramente innovativo, anche se probabilmente lontano dall'attuale Amiga

Dal mondo dell'informatica

Transmeta e AMD

Transmeta, produttore del potente chip Crusoe che ricordiamo poter gestire diversi set di istruzioni, starebbe operando in stretta collaborazione con AMD per la realizzazione di processori compatibili con le istruzioni del loro nuovo chip Sledgehammer. A questo scopo sarebbe in fase di sviluppo una apposita versione del software di code morphing usato da Crusoe. AMD in cambio avrebbe consentito all'azienda di utilizzare parti del design di Sledgehammer stesso.

Buongiorno.it denuncia Punto Informatico

Punto Informatico, da molti considerato la miglior rivista online di informazione sul mondo dell'IT, è stato recentemente denunciato dall'azienda Buongiorno.it SPA che lo ritiene responsabile di aver diffuso notizie false e lesive circa le proprie attività. In passato Punto Informatico aveva pubblicato vari articoli che mettevano in dubbio il comportamento della società di Mauro del Rio, accusata di non offrire sufficienti garanzie anti spamming e di aver contribuito, mettendo a disposizione le proprie liste, al colossale mail bombing effettuato nel 2000 dal Partito Radicale.

http://punto-informatico.it
http://www.buongiorno.it

DotComGuy è uscito di casa

Ha vissuto un anno chiuso in casa con il computer come unico mezzo di comunicazione e decine di webcam a riprendere e trasmettere il tutto. DotComGuy, questo il nome scelto dal texano protagonista della singolare esperienza, lo scorso 2 gennaio ha rimesso piede fuori casa. Ha dimostrato al mondo come sia possibile vivere in questo modo, mantenendo contatti umani e acquistando il necessario alla sussistenza tramite web. Per sua sfortuna, però, gli sponsor dell'iniziativa si sono tutti ritirati e quindi non riceverà i 100mila dollari previsti dagli accordi pubblicitari.

Siti solidali: torna Telefono Arcobaleno

Grazie alla solidarietà di migliaia di persone riapre, dopo le polemiche e le minacce che ne avevano causato la chiusura, il sito web dell'associazione Telefono Arcobaleno fondata da Don Di Noto. Si tratta di una meta sicura, ove bambini e adulti possono trovare notizie utili. I primi per imparare ad evitare brutti rischi, in rete e fuori casa, seguendo semplici regole di comportamento; gli altri per prevenire. Telefono Arcobaleno è anche uno dei luoghi in rete dove è possibile segnalare eventuali siti contenenti pornografia minorile che si dovessero casualmente trovare durante la navigazione.

http://telarcobaleno.com

Reportage

Spoletium 3

In passato solo raramente Amiga Life si è occupata di quella nicchia di interesse costituita dai demo e dalla relativa scena. Lo facciamo doverosamente adesso, parlando della terza edizione dell'unico demo-party tenuto in Italia e dedicato alle produzioni su Amiga. E per parlarne abbiamo invitato su queste pagine colui che è, insieme, scener di grande qualità, patron dei Darkage e organizzatore dello Spoletium stesso: Modem, alias Palo D'Urso. A lui la parola, anzi... la tastiera!

di Paolo D'Urso

Vi è mai capitato di lanciare un eseguibile strano, a metà tra una presentazione di un videogioco e un videoclip (magari proprio dal CD di EAL!), per poi venire a scoprire in seguito che si trattava di una demo? Perché questi bravi programmatori non realizzano giochi (beh, alcuni sì...) invece di spendere tempo con quei programmi senza significato? E perché si fanno le demo?



L'entrata, sicuramente di atmosfera!

Non staremo qui a rispondere a queste domande, ma gli autori di demo sono soliti presentare i loro lavori a dei concorsi specializzati, chiamati "demo-Party", o più semplicemente "party". In Italia il fenomeno delle demo è conosciuto da poche centinaia di persone, e praticato da solo poche decine; tuttavia, dal 1998 anche la nostra penisola può vantare un demo-party tutto italiano, chiamato Spoletium, e organizzato dal demo-group Darkage. Lo Spoletium si è sempre distinto in Europa per un paio di caratteristiche uniche; la possibilità di partecipare anche tramite e-mail (e qui la differenza rispetto a piccoli party scandinavi è nel fatto che i premi sono spediti agli autori), e le competizioni dedicate esclusivamente alla piattaforma Amiga. La durata è, diversamente dai party tradizionali, di un solo giorno, vista l'enorme difficoltà burocratica di occupare un locale pubblico oltre la mezzanotte, e l'ingresso è completamente gratuito.

La terza edizione

Giunto alla terza edizione, il 24 novembre 2000 si è tenuto nella cittadina umbra di Spoleto, lo Spoletium 3, come sempre organizzato dal demo-group Darkage ma questa volta in collaborazione con il comitato Vincenzo Maria Rippo e con il demo-group italiano Trinity. L'evento è stato pubblicizzato con volantini, tramite manifesti affissi in tutta la provincia di Perugia e sui quotidiani locali, il che ha permesso l'affluenza di un pubblico esterno al mondo delle demo. Parte dello staff ha potuto introdurre il fenomeno delle demo e della scena demo ai curiosi visitatori, che non avevano mai visto niente di simile.

La presenza degli "addetti ai lavori" al partyplace è stata completamente nostrana, con scener (questo è il nome degli appartenenti al mondo delle demo) arrivati da ogni parte d'Italia, alcuni con il proprio computer in spalla, mentre per le competizioni sono arrivati lavori da nazioni come Spagna, Inghilterra, Francia, Germania, Svezia, Ungheria, Norvegia, ed altre.

La sala è stata attrezzata con una gradinata in stile teatro, completi di bagni e di attrezzature per disabili, e l'impianto audio-video faceva concorrenza ai famosi demo-party scandinavi, con un maxischermo in stile cinema. L'acustica era perfetta grazie agli aggiustamenti portati dal tecnico audio Alberto Cecchetti.

Alle 10 in punto le porte dello Spoletium3 si sono aperte, e la sala principale si è subito riempita con la visita di alcune scuole, durata per tutta la mattina. Stranamente i ragazzi non hanno creato confusione, probabilmente attirati dagli effetti ipnotici delle demo sul maxischermo. Nel frattempo, facevano il loro ingresso i primi scener, che potevano posizionare i loro computer nell'angolo dedicato e finire i lavori prima della cosiddetta dead-line (scadenza per consegnare le demo, prima delle competizioni). La proiezione di demo classiche e non è andata avanti fino alle 17, quando è iniziata la competizione dedicata alla musica su quattro canali audio (realizzata tramite Protracker); limiti erano 1 MegaByte e 4 minuti di playing massimi. Sono arrivate 14 produzioni, e la più votata è

stata "Disco" di Mohax del gruppo Psycho, musicista bielorusso che ha partecipato tramite e-mail.

Successivamente è stata presentata la graphics compo, con i migliori grafici d'Europa che si sono sfidati alla realizzazione della migliore schermata realizzata con programmi tipo Personal Paint, Deluxe Paint, ecc. Il numero massimo di colori concesso era 256, e la risoluzione 1024x512, in perfetto stile con i limiti degli Amiga standard. La vittoria è andata all'italiano Z3k dei Trinity, seguito ad una manciata di punti da Lanch sempre del demogroup Trinity; al terzo posto, a parimerito, all'italiano Ezio, con una picture comica dedicata all'omonimo conduttore di "Striscia la Notizia", e al norvegese Fusko dei MaWi.

La competizione più apprezzata è stata la 4k intro compo, con tre belle produzioni che hanno fatto avere allo Spoletium3 una rilevanza europea, grazie alla qualità generale. Prima, a furor di popolo, è risultata Mitosis del gruppo iberico Software Failure, con un parimerito al secondo posto tra Shine dei Darkage e In the Air dei francesi Embassy.

Purtroppo le competizioni più attese, quelle della 64k intro compo e della demo compo, sono state quest'anno un po' snobbate, e hanno avuto solo due partecipanti per ogni categoria; nessuno dei lavori passerà alla storia, ma carine sono La Chopper degli abruzzesi Morbid Visions e Digital Dream dei romani Genesis.

Alla fine è avvenuta la cerimonia di premiazione, e la notte è proseguita in un pub della città, con chi voleva rifocillarsi o semplicemente aspettava la riapertura della stazione per poter tornare a casa.

Complessivamente il party è stato apprezzato da tutti i partecipanti, e anche su Internet i commenti sono stati esclusivamente positivi; i visitatori complessivi più di 150, e i gadget come le magliette e i segnacarte sono andati a ruba; dato il successo della manifestazione, l'anno prossimo lo Spoletium aprirà le porte anche agli autori di demo su piattaforme Linux, Macintosh e Playstation.

Due parole infine per citare il sito web del party, all'indirizzo http://www.darkage.it/spo3/, e per la doverosa lista degli organizzatori: Modem/Darkage, Lanch/Trinity, kfd/Trinity, Bi/Darkage.



Il maxischermo su cui venivano proiettate le demo.

"Mantenete vivo il sogno!"

La notizia delle dimissioni di Petro Tyschtschenko, sebbene anticipata da alcuni criptici editoriali del Franza redazionale, ha colpito la comunità Amiga come un fulmine a ciel sereno. Incredibilità, stupore e un sentore di tradimento hanno movimentato questi ultimi giorni, generando un pulviscolo di chiacchiere che non aiuta certo a capire i motivi della decisione. Lasciamo che sia il diretto interessato a giustificare la propria scelta. Petro, a te la parola!

di Paolo Pettinato

Traduzione di Joachim Thomas

D. Un anno fa, intervistato da Amiga Life, hai dichiarato: "Non mi sono mai arreso in vita mia... E continuerò a fare ciò che ho sempre fatto finora". E allora perché hai deciso di "ritirarti"? Non è forse un arrendersi?

R. Non mi arrenderò mai, ciò è ancora il mio obiettivo. Ma le cose sono cambiate moltissimo, ho venduto praticamente tutte le mie scorte di magazzino (A1200, A4000 e altri prodotti della linea Classic) e da gennaio del 2001 non avrò più prodotti da poter vendere qui. Bill McEwen vorrebbe rilevare il controllo di tutte le attività e portarlo negli USA, il che è comprensibile, dato che così sarà in grado di gestire la sua nuova attività (SDK, Amiga 1, OS 3.9, ecc.) senza dover affrontare le spese che deve sostenere attualmente per la controllata in Germania.





Vorrei farvi notare che lascio soltanto la ditta, e giammai il mio amato Amiga. Sarò sempre in circolazione e, se doveste aver bisogno di me, sarò lieto di intervenire in Club e altre manifestazioni della comunità Amiga per parlare della storia e degli avvenimenti capitati negli ultimi 20 anni, passati da me fra la Commodore ed Amiga.

D. Ci sono molte cose del passato di Amiga che sono poco conosciute. Puoi illuminarci riguardo a qualche passaggio chiave o raccontarci qualche aneddoto interessante?

R. Un episodio è indimenticabile per me: quando ero con Medhi Ali, l'ultimo presidente di Commodore, a Milano nel marzo del 1993, eravamo alla toilette. [Molto appropriato.. NdA] Eravamo uno accanto all'altro, e improvvisamente inizia a raccontarmi che è quasi sicuro che la Commodore sarebbe fallita...

Questa è stata la prima volta che l'idea di questo disastro mi sfiorasse, ma non riuscivo ancora a crederci... nel maggio 1994 (un anno dopo) è successo realmente...

D. Una disgrazia che ha coinvolto anche i vari sviluppatori che crearono Amiga. Che fine hanno fatto? Possibile che si siano disinteressati del sistema che loro stessi hanno creato?

R. Dovreste sapere che sono sempre stato coinvolto nella divisione e nelle attività di vendite e logistica della Commodore, non sono mai stato molto vicino al reparto tecnico... Ciò purtroppo non mi consente di essere in grado di rispondere a questa domanda.

D. Mi puoi indicare tre persone della storia di Amiga che hai conosciuto molto bene e a cui devi molto? Gente che hai stimato e che hanno fatto molto per Amiga.

R. Sì. Il numero uno è stato Harald Speyer ... Mi ha assunto nel 1982 ed allora era il presidente di Commodore Europa. Morì nel 1994.

Il numero due ... è stato Jack Tramiel. Ho avuto un ottimo rapporto con lui e con suo figlio.

Numero tre: Medhi Ali. Mi ha sempre appoggiato per quanto gli fosse possibile. Anche se moltissimi amighisti non lo stimano

molto, mi ha insegnato molte cose preziose.

D. Ora che ti sei ritirato, seguirai il consiglio di tua moglie: scrivere un libro sulla storia di Amiga?

R. Prima di tutto darò un party di addio ufficiale a St. Louis, USA il 30/31 marzo 2001. Tenterò di portare con me anche la mia famiglia per l'occasione dell'addio ufficiale. Ho anche in progetto di scrivere il mio libro: "Amiga - la mia vita". Nel frattempo molte persone mi hanno offerto delle opportunità commerciali, e credo che queste bastino a tenermi occupato per il resto della mia esistenza... quindi penso che sarò sempre molto impegnato e il mio ritiro non sarà realmente tale... per me comunque così è OK!

D. Sul Collins ultima edizione, nei sinonimi della parola Amiga c'è "Petro". Ora che Petro "non c'è più", Amiga sarà più sola... E anche tu. Non ti mancheranno gli amighisti, i lori sogni e le loro lagne che ricevevi in e-mail?

R. Ovviamente mi mancherà il lavoro quotidiano e il costante stretto contatto con il mio amato scenario Amiga. Ma come ho già accennato prima, lascio soltanto la ditta, non il mio amato Amiga.

D. Un anno fa ci raccomandavi an-

L'importanza di Petro

Sebbene non lo sottolinei troppo, Petro ha avuto un ruolo cruciale nella sopravvivenza di Amiga. E' bene, dunque, sfruttare l'occasione delle dimissioni per smentire una volta per tutte il luogo comune dell'inutilità di Petro.
Entrato nella Commodore nel 1982, ha lavorato a stretto contatto con molti degli alti dirigenti Amiga, occupandosi di porre rimedio, quando possibile, ai loro errori strategici. Il management Commodore, tra gli altri errori, mancò soprattutto nella comprensione del mercato Amiga e Petro, che ricoprì diverse volte il ruolo di Sales Manager, ebbe un gran da fare a far funzionare il tutto.
Dopo il fallimento di Commodore, Petro ebbe un'importanza cruciale a tenere in vita l'interesse intorno ad Amiga, cercando senza sosta un'acquirente. Fu lui a trovare Escom, che purtroppo fallì dopo diversi mesi dall'acquisizione. Petro non mollò la presa e riuscì a convincere gli esecutori del processo di bancarotta a considerare AT (acronimo di Amiga Technologies) come entità separata dalle altre holding di Escom, facendo leva sui profitti da sé generati durante la direzione di AT.
Con grande fede, continuò a lavorare in AT non pagato, sommerso da scatole di documenti del tribunale, rispondendo al telefono e ai fax. Nonostante gli impegni, Petro non mancò di rincuorare gli amighisti scrivendo con il suo Amiga 3000 dozzine di e-mail giornaliere.
Nei mesi oscuri che seguirono, riuscì a cavare 5 milioni di dollari da AT e, cosa più importante, contattò i principali operatori informatici.
Non cessò mai di rompere le scatole finché non convinse Gateway 2000 ad acquisire Amiga.
Dopo il fallimento della gestione Collas, la sua funzione fu di semplice rappresentanza, aiutando a far digerire alla vecchia comunità il nuovo corso di Amiga. Venduti gli stock di prodotti, Petro ha terminato il suo ruolo politico. Rimane un grande uomo, i cui occhi hanno passato in rassegna la storia dell'ultimo ventennio informatico. Un'arca di conoscenza a cui sarebbe bene attingere, magari attraverso un libro sulla storia di Amiga

Le reazioni della comunità

Le dimissioni di Petro hanno generato il panico nella comunità Amiga internazionale. Incredulità e stupore hanno regnato sulle mille pagine web, sulle decine di canali IRC e persino nella stampa ufficiale.
Petro per anni è stato il vero volto di Amiga, un volto buffo, grottesco e sicuramente panciuto ma per questo molto più "vero" e umano di qualsiasi altro simbolo. Sebbene non abbia mai avuto grande potere decisionale in Amiga Inc, Petro ha avuto grandissima importanza per mantenere a galla Amiga nei periodi bui di interregno. Un personaggio di potere, quindi, ma a differenza degli altri manager dell'era Commodore non ha mai rinunciato al contatto con la gente. Per questo Petro, nell'immaginario collettivo, è rappresentato nel più simpatico e innocente dei modi: diviso tra wurstel e una pinta di birra.
Ogni amighista che si rispetti ha almeno un mutandone o un paio di calzette da lui firmato, o quanto meno scambiato due chiacchiere via e-mail.
Fino ad ieri si ironizzava sul suo nome (Petro.LHA oppure Petro.Tyschercoso), oggi lo si rimpiange in mille espressione di stima e calore umano.
Su http://www.amigart.com/tribute/petro.cgi troverete 454 (quattrocentocinquantaquattro) messaggi di stima a lui lasciati da amighisti di tutto il mondo e di tutte le lingue. E' in fase di organizzazione una petizione da spedire a Giovanni Paolo II per la santificazione...



Le reazioni di Bill McEwen

Di tutt'altro tono il rapporto tra Petro e la direzione americana di Amiga Inc. Petro ha sempre lasciato capire con mezzi commenti di non essere tenuto in gran conto a livello decisionale. Forse un uomo così fedele ad Amiga Classic non avrebbe potuto ripensare totalmente Amiga adattandosi alla nuova visione di Amiga Inc. In ogni caso, la figura di Petro è sempre stata utilizzata come un parafulmine per critiche, mandandolo allo sbaraglio ad affrontare amighisti inferociti dai frequenti cambiamenti di rotta di Amiga Inc. Sebbene è opinione di chi scrive che il duo McEwen – Moss abbia le potenzialità per concretizzare un brillante futuro per Amiga, non è facile perdonare un trattamento di scarso favore nei confronti di Petro.

Esemplificativa la terribile gaffe di McEwen precedente di poco le dimissioni, riguardo una nuova attività fondata da Petro e finalizzata alla ricerca di personale informatico per conto di aziende del settore in mercati emergenti. Il presidente di Amiga Inc ha dichiarato pubblicamente: "Sarei scioccato e ferito personalmente se scoprissi che Petro non ha tenuto Amiga come la sua prima priorità, e che ha usato i suoi viaggi in India pagati da Amiga per un tornaconto personale [NdR: L'India è attualmente uno dei maggiori paesi esportatori di manodopera informatica]. Noi gli paghiamo un favoloso stipendio, paghiamo per la sua Mercedes, il suo telefono cellulare e i suoi stupendi uffici. Egli non mi ha mai accennato di problemi o questioni, e se ha veramente usato i nostri soldi ed il nostro tempo per promuovere una sua compagnia io ne sarei estremamente irritato. Spero che chi ha riportato la notizia si sbagli". Un commento molto poco delicato, considerando che i panni sporchi si dovrebbero lavare in casa...

che di essere "ottimisti e guidare gli eventi": come vedi oggi il futuro di Amiga?

R. Spero che Bill McEwen e il suo team siano in grado di assicurare un brillante futuro ad Amiga. Come ho accennato nella mia lettera alla comunità: "E' giunta l'ora per alcuni di noi Amighisti veterani di passare il testimone a chi ha tuttora il vigore di portare avanti Amiga". Il supporto all'attuale linea di prodotti, come l'A1200 e l'A4000 e la migrazione verso il PPC sono le vie che ho sempre indicato da anni... La realizzazione è ora nelle mani di Bill e del suo team... auguro loro sentitamente buona fortuna.

D. Secondo te, perché molti degli amighisti sono scettici su questo nuova via? Perché il feedback migliore viene da fuori della comunità Amiga?

R. La comunità Amiga è sempre stata molto critica, questa è una delle ragioni per cui l'Amiga è ancora vivo. Molti buoni suggerimenti sono venuti dalla comunità e sono convinto che ciò continuerà. Una miriade di Amighisti hanno abbandonato la piattaforma, così molti altri suggerimenti arrivano da questi ex-amighisti.

D. Lavorare per Amiga è qualcosa che ti ha sempre mantenuto giovane... Ora non ti sentirai un po' meno... energico?

R. L'Amiga mi ha mantenuto giovane... e ho ancora altre intuizioni che continueranno a mantenermi tale. Non sarò perso per la comunità Amiga, e sono convinto di conservare energia per portare avanti degli

Jack Tramiel: questo illustre sconosciuto

L'accenno di Petro a Jack Tramiel è un'ottima occasione per trattare – seppur brevemente – questo interessante personaggio. Conoscere i grandi nomi del passato, i loro vizi e le loro virtù, permette una totale comprensione dello scenario in cui Petro dovette muoversi. Tramiel, polacco superstite di Auschwitz, è il padre fondatore della Commodore Business Machine, inizialmente produttore di macchine da scrivere. La conversione in produttore di calcolatori elettronici avvenne nel 1968 a seguito di un viaggio in Giappone. Tramiel fu uno dei primi a comprendere la rivoluzionarietà delle calcolatrici elettroniche, che riuscì a produrre grazie a frodi fiscali, illeciti e finanziamenti di imprenditori senza scrupoli (tra cui il ben noto Irving Gould, padre padrone e additato affossatore di Amiga). Nel 1985 uno dei principali concorrenti di Commodore, Texas Instrument, si rifiutò di fornire i processori necessari alla C= per le sue calcolatrici, entrando in diretta concorrenza con l'azienda di Tramiel. Un avvenimento che segnò per sempre l'affarista polacco e lo indusse ad acquistare le varie aziende produttrici di componenti adattandole alla produzione di Chip Custom (vi ricorda qualcosa?), tra cui Mos Technology – la prima azienda al mondo a concepire l'idea di un computer da scrivania (prima i circuiti integrati occupavano intere stanze!). Dall'unione di questa intuizione con la convinzione di Tramiel di "vendere alle masse e non alle classi" (come Apple) nacquero il PET, il Vic 20 e il C64. Successi straordinari che aprirono la strada ad Amiga: nel 1983 la fetta di mercato occupata da Commodore consisteva nel 45% del totale! E da Tramiel derivò la gestione al centesimo della Commodore e la triste usanza di cambiare i vertici societari in continuazione. Un mese prima che la Commodore acquistasse Amiga, Tramiel ebbe la folle idea di acquisire l'Atari con 240 milioni di "pagherò". Saputo dell'intenzione di Commodore di acquistare la giovane ditta di Silicon Valley, Tramiel intentò una causa da 100 milioni di dollari ad Amiga Corporation, accusandola di aver rotto un contratto con Atari. Fece di più: provò anche ad acquistarla. Solo l'intervento provvidenziale (si fa per dire) di Commodore salvò Amiga dalle grinfie di Tramiel. Forse avere un Amiga marchiato Atari sarebbe stato un bene: Irving Gould, privato dell'aiuto di Tramiel, mancò di rilevare le nuove tendenze del mercato, isolando progressivamente Commodore dagli altri produttori. Gould, chiamato Mehdi R. Ali a dirigere la compagnia, fu criticato per gli scarsi investimenti nel marketing e il continuo turn over della dirigenza. Il resto è storia.



impegni positivi e di alto valore, non soltanto in campo economico!

D. **Se permetti questa domanda, cosa pensa tua moglie di questo "retirement"?**

R. Lei non crede che stia realmente pensando al ritiro. Dice che se d'ora in poi rimanessi a casa con lei, finirebbe per impazzire, data la mia energia e iperattività.... così mi ha già avvertito: "Petro, ti prego di continuare a fare qualche lavoretto, non ti fa bene rimanere a casa passando il tuo tempo a odorare le rose!".

D. **Tralasciando che non ti immaginiamo odorare rose ma ben più sostanziosi wurstel... Hai conosciuto di persona Jim Collas, e lo hai descritto come una persona veramente motivata. Come mai a Collas è bastata un'imposizione di Gateway per dimenticare Amiga? Se credeva in Amiga, perché non ha provato ad allearsi con terzi per creare questo sistema veramente innovativo? Il denaro non gli mancava...**

R. Sono tuttora convinto che Jim Collas fosse la persona giusta per guidare Amiga nella giusta direzione. Non sono a conoscenza in profondità dei dettagli del suo contratto con Gateway, ma, da quello che sono riuscito a capire, l'accordo conclusivo con Gateway non gli permette di eseguire alcuna attività per Amiga... così ha dovuto mantenere questo impegno.

D. **Bill McEwen non è cresciuto nella comunità Amiga, ma ora ne è però la guida. Pensi sia la persona giusta?**

R. Non è facile dare una risposta attendibile a questa domanda, dato che sfortunatamente ho incontrato Bill soltanto poche volte in vita mia.

D. **Uhm, non è una risposta dal solito fiducioso Petro... C'è qualcosa che vuoi dire agli amighisti italiani?**



R. Sì. Cari Amighisti, vi prego di non preoccuparvi troppo per il mio ritiro. Sarò comunque sempre a vostra disposizione. L'e-mail, il telefono e il cellulare non verranno spenti. Se doveste avere un problema che io posso essere in grado di risolvere, vi prego di volermi contattare.

Se vi dovesse far piacere incontrarmi nella vostre manifestazioni Amiga, vi prego di volermi invitare: verrò certamente, tempo permettendo... Il mio indirizzo e-mail: PTYSCH@AOL.com oppure PTYSCH@t-online.de continuerà ad esistere per tutti. Vi ringrazio ancora moltissimo per il bel tempo passato insieme negli ultimi 20 anni.... Vi ringrazio ancora moltissimo per mantenere in vita Amiga... E vi prego:

"KEEP THE DREAM ALIVE" - "MANTENETE VIVO IL SOGNO!". ■

La lettera di dimissioni di Petro

Langen, Germania, 23 ottobre 2000

Cari amici, colleghi e fedeli Amighisti,

E' con cuore dolente che sono triste ad annunciare le mie prossime dimissioni dalla Comunità Amiga. Come tutti voi indubbiamente sanno, sono stato un fedele promotore della piattaforma Amiga per quasi 20 anni, da quanto entrai nella Commodore negli anni '80. In seguito, i difficili anni con Commodore e Escom: ho lavorato instancabilmente con molti di voi per tener vivo il sogno amighista ("Keep The Dream Alive"). Adesso che il nuovo millennio è arrivato, è il tempo per alcuni di noi vecchi amighisti di passare il testimone a coloro che hanno ancora il vigore di portare avanti Amiga.

Con queste prime dolci memorie nella mia mente, per me è tuttavia tempo di scomparire gradatamente dalla scena. In concreto alla fine di quest'anno chiuderemo gli uffici e interromperemo tutte le attività in Germania. Per allora, mi aspetto che il nostro stock di prodotti sarà quasi completamente venduto. Continuerò a definire i dettagli della chiusura alla fine del marzo del prossimo anno. Continuerò anche a sostenere i vostri sforzi in qualsiasi maniera io possa, in maniera conforme alle mie dimissioni. Spero che voi tutti possiate trovare nei vostri cuori la premura di augurarmi il meglio.

Nel frattempo, inviate le vostre domande e richieste a Bill McEwen e al suo staff in America. Confido nel loro impegno a realizzare le continue aspirazioni degli amighisti di dovunque.

Petro Tyschtschenko

Speciale

Usiamo l'ADSL su Amiga

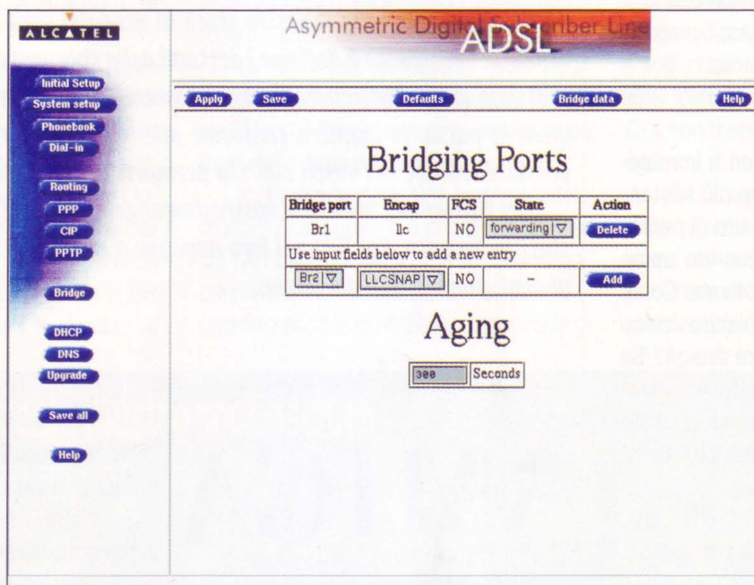
Scaricare un megabyte in pochi secondi, essere sempre connessi ad Internet a canone fisso e con il telefono libero. Un miracolo reso possibile dal servizio ADSL, ormai offerto a costi accessibili anche in Italia.

di Gabriele Favrin

Con l'introduzione delle tariffe "flat" avvenuta nella primavera del 2000, anche i navigatori italiani hanno finalmente potuto effettuare lunghi collegamenti senza l'assillo di ricevere bollette astronomiche. Il contemporaneo abbassamento del prezzo dei modem V90 ha poi permesso a molti di raggiungere velocità mai toccate in precedenza.

Una connessione tramite modem mantiene tuttavia degli svantaggi. Tanto per cominciare è comunque legata al numero di linee disponibili sul provider, non sempre adeguato (basti pensare che a molti è capitato di sottoscrivere una flat e trovare spesso occupato!). Inoltre, il collegamento è lento: 7 k al secondo nel migliore dei casi non sono sufficienti né per effettuare download di file in tempi brevi, né per navigare agevolmente in siti ogni giorno più pesanti. Il tutto senza poi considerare che quando si è collegati il telefono resta occupato. Certo, esiste ISDN, ma presenta costi non indifferenti sia di canone Telecom, sia di abbonamento alle offerte flat rate, a fronte oltretutto di un aumento di prestazioni piuttosto modesto (un singolo canale ISDN raggiunge gli 8 k/s).

Per i navigatori più esigenti esiste da qualche tempo un'alternativa, che solo ora va diffondendosi, grazie alla progressiva disponibilità in molte città e al parallelo calo dei prezzi. Ci riferiamo ad ADSL, una tecnologia studiata per garantire velocità di trasmissione maggiori rispetto a quelle raggiungibili dai modem analogici pur utilizzando le normali linee telefoniche. L'uovo di Colombo consiste nello sfruttamento di uno spettro di frequenze diverso (e più ampio, capace quindi di trasportare un maggior numero di informazioni), rispetto a quello usato per le comunicazioni vocali, che restano dunque possibili durante la trasmissione dati.



Addio vecchi terminali e astruse sequenze AT, i modem ADSL si gestiscono tramite il server web integrato!

E' importante infatti capire che sebbene sia realizzato tramite i normali cavi telefonici, quello ADSL è di fatto un collegamento permanente fra l'utente e il provider Internet. Certo, quando il computer è spento non si può navigare ma la linea resta comunque attiva: basterà accendere lo speciale modem ADSL e osservare il led "Line sync" per constatarlo. E' per questo che i collegamenti ADSL vengono scelti sia da utenti evoluti, sia da molte piccole imprese. Basti pensare che sono numerosi, all'estero ed ora anche in Italia, quelli che realizzano veri e propri server sul proprio sistema lasciato costanemente acceso. A volte si tratta di risorse pubbliche, è il caso di http://www.codewiz.org del nostro Innocenti, altre volte di server privati usati per accedere al proprio computer dal lavoro, dalle ferie, ecc.

ADSL: requisiti base

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) è solo uno fra i diversi standard DSL esistenti ed è caratterizzato dalla differenza fra le velocità d'invio e ricezione dei dati, in Italia rispettivamente 640 e 128 kbit (ovvero 80 e 16 kilobyte al secondo). La configurazione

asimmetrica consente di ridurre al minimo l'impianto ricevente, ossia quello posto a casa dell'utente. Di norma basta collegare un piccolo filtro alle prese utilizzate per telefoni o fax, così da eliminare le interferenze fra segnali audio e dati, i cui spettri di trasmissione sono parzialmente sovrapposti. Tali interferenze si potrebbero tradurre in fruscii per chi utilizza il telefono e problemi al collegamento ADSL.

Solo con impianti telefonici articolati, ove ad esempio siano presenti sistemi di telesoccorso o antifurto, oppure in caso di eccessive interferenze non risolvibili tramite i semplici filtri, si rende necessaria l'installazione di un "POTS splitter" sulla presa telefonica principale. L'apparecchio divide il flusso ricevuto dalla centrale: da una parte l'audio, dall'altra i dati ADSL, che quindi non attraveranno tutti i cavi telefonici presenti in casa, riducendo così la possibilità di disturbi e mantenendo l'impianto nella sua configurazione originale. Lo svantaggio di questa soluzione è soprattutto logistico: il modem ADSL deve essere collegato allo splitter e non è possibile utilizzare una derivazione, magari posta proprio accanto al computer.

Dal lato operatore le cose sono più complesse: per offrire il servizio ADSL è necessario che la centrale telefonica cui è collegato l'utente sia predisposta in tal senso. Devono cioè essere presenti le apparecchiature necessarie sia a far transitare il flusso dati, sia a collegare la centrale stessa al provider scelto dall'utente. Generalmente ciò avviene tramite connessioni dedicate ad un "concentratore" presente nelle città in cui l'ISP offre ADSL. Il collegamento con l'utente inoltre non deve richiedere più di 5 Km di cavi. In caso contrario l'attenuazione del segnale dovuta alle caratteristiche proprie degli impianti di trasmissione ne precluderebbe la decodifica.

E' per le ragioni sopra esposte che ADSL non è ancora disponibile in tutta Italia, e anzi in molte località minori non è nemmeno certo lo sarà mai. Per sapere se si può usufruire del servizio è comunque sufficiente contattare Telecom o compilare l'apposito modulo sul sito del provider scelto, che per la copertura fa comunque capo a Telecom.

Richieste hardware e software

A copertura accertata veniamo alle richieste inerenti il nostro sistema. Innanzi tutto è necessario disporre di un modem ADSL. Tali modem, tuttora più costosi di quelli analogici, si collegano al computer tramite interfaccia Ethernet o USB. Dal tipo d'interfaccia dipende anche il protocollo utilizzato per gestire lo strato software della connessione: PPTP e PPP over Ethernet (PPPoE) nel primo caso, PPP over ATM (PPPoA) ed altri con i modem USB. Su Amiga è possibile utilizzare solo i modem collegabili alle schede di rete. Ne consegue l'obbligo della presenza di una scheda Ethernet sul proprio Amiga, ad esempio la Ariadne II o la X-Surf. Vanno bene anche le schede Ethernet PCMCIA per Amiga1200 a patto che siano supportate dal "cnet.device".

In ambito software le cose sono in un certo senso più semplici: l'unico stack TCP/IP utilizzabile per gestire una connessione ADSL è Miami Deluxe. Il programma supporta i protocolli L2TP, PPTP ed il più comune PPPoE. Va detto che la scelta del protocollo da utilizzare viene effettuata all'atto dell'abbonamento. Successivamente può essere mutata solo tramite richiesta al provider che la girerà a Telecom, dato che vanno modificate le impostazioni in centrale. La scelta del provider deve quindi tenere conto anche dei protocolli supportati da MiamiDX e dal modem che si è acquistato o chiesto in comodato. Di solito comunque l'indicazione della volontà di usare un modem Ethernet (i provider lo chiedono durante la sottoscrizione dell'abbonamento), comporta automaticamente l'utilizzo del protocollo PPPoE.

Miami Deluxe Control Panel

ADSL	Onl	61.? kB/s	6.5 MB	05:00:15
LAN	Onl	0.0 kB/s	10.8 kB	00:28:00

Il pannello di controllo di MiamiDX informa che stiamo scaricando da un server piuttosto lento: appena 61k al secondo... Sul sistema coesiste una seconda scheda di rete, usata per il collegamento ad un PC.

Compatibilità

Purtroppo disporre di un solo stack TCP utilizzabile per il collegamento ADSL presenta un evidente svantaggio legato alla compatibilità. Se per qualsiasi problema MiamiDX non dialoga correttamente con il provider non è possibile cambiare stack o "provare a chiamare un altro POP". Chi possiede solo Amiga rischia dunque di trovarsi bloccato, con un servizio inutilizzabile a fronte delle spese sostenute per abbonamento e acquisto dell'hardware e del software necessari.

A oggi, visto l'esiguo numero di utenti Amiga dotati di connessioni ADSL nel mondo, è difficile valutare il grado di compatibilità di MiamiDX con i diversi ISP. Seguendo la mailing list di supporto del programma abbiamo appreso che a fronte di svariati casi di piena compatibilità, esistono anche problemi più o meno gravi. Un certo numero di utenti tedeschi è per esempio vittima di crash ad intervalli regolari dovuti all'incompatibilità fra MiamiDX ed i server DHCP del principale provider locale. Incompatibilità accertata anche con il server PPP utilizzato da Tin.it per i propri servizi ADSL. Si tratta di un problema minore che Flavio Stanchina, noto programmatore Amiga italiano, ha già risolto disassemblando MiamiDX e apportando la modifica necessaria. Naturalmente, a causa delle leggi internazionali in tema di software, tale patch non può essere diffuso ed è necessario quindi attendere l'intervento di Holger Kruse, assente dalla scena Amiga ormai da mesi.

Il nostro consiglio è quindi di verificare la compatibilità di MiamiDX con il provider scelto, ad esempio portando il proprio computer a casa di qualcuno che già utilizza i servizi ADSL di tale provider. In questo caso rac-

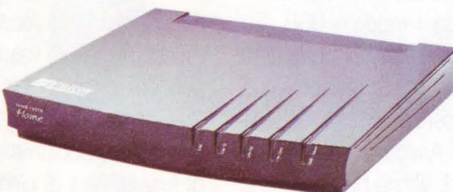
Per approfondire

Sul CD allegato sono presenti la FAQ del newsgroup UseNet comp.dcom.xdsl e diverso materiale inerente Amiga, MiamiDX ed ADSL



comandiamo di tenere qualche minuto il modem ADSL spento e staccato dalla presa telefonica prima di collegarlo alla propria scheda di rete.

Un'alternativa che esclude ogni problema di compatibilità consiste nell'uso di un router ADSL. Questi apparecchi, composti da un modem ADSL combinato ad un hub Ethernet, gestiscono autonomamente i protocolli di comunicazione e permettono a qualsiasi sistema ad essi collegato, anche più d'uno contemporaneamente, di accedere a Internet senza bisogno di software specifico. Esistono comunque delle controindicazioni. Un router ADSL costa oltre il doppio rispetto ad un modem ADSL; inoltre i contratti per singoli utenti escludono l'utilizzo di più postazioni contemporaneamente, limite che il router permette di aggirare. Per quanto riguarda le prestazioni, poi, la funzionalità di IP-NAT, atta a condividere la connessione fra il router e gli altri sistemi, non garantisce un pieno utilizzo di servizi diversi dai canonici FTP, WWW, ecc. Potremmo quindi trovarci impossibilitati ad effettuare un "DCC SEND" su IRC, a collegarci alle netradio, ad ICQ, a qualche gioco di rete o server particolare.



Il moderno design di un modem ADSL. La foto non spaventi, è poco più grande di un modem comune.

Andiamo online!

Se quanto detto risultasse scoraggiante, il lettore sappia che la soddisfazione che si prova usando Internet con ADSL su Amiga è difficile da descrivere.

La configurazione dello stack TCP varia a seconda del protocollo utilizzato dall'ISP, ed è dettagliatamente spiegata nella guida di Miami Deluxe. Vale la pena spendere due parole circa alle impostazioni necessarie per collegamenti tramite PPPoE, attualmente il protocollo più diffuso fra i provider ADSL italiani. In questo caso è necessario creare due interfacce, una per il modem ADSL e l'altra per il protocollo stesso.

La prima, di tipo "LAN", utilizza come riferimento hardware la scheda Ethernet cui è collegato il modem. La seconda, impostata come "Internet", è del tutto simile alle interfacce usate per i provider su linea analogica, con la differenza che al posto del "serial.device" si appoggia al "miamipppoe.device" per instradare i dati al modem ADSL tramite la relativa interfaccia. E' interessante notare come, pur utilizzando due interfacce, non sia necessario attivare le funzionalità di condivisione della connessione (MiamiDX offre una versione software dell'IP-NAT, per altro più versatile di quello presente in molti router ADSL) in quanto lo stack TCP si serve autonomanente dell'interfaccia al modem, che infatti può anche essere lasciata offline.

Per quanto riguarda il modem ADSL, se viene preso in comodato dal provider generalmente non richiede impostazioni particolari. In caso contrario è comunque semplice intervenire tramite il server WWW del modem stesso (per la gioia degli smanettoni, molti modem accettano anche collegamenti in telnet!).

Il modem infatti ha un proprio IP locale, raggiungibile solo dal computer cui è collegato. Per accedervi è necessario che l'interfaccia in MiamiDX deputata alla gestione del modem sia online e abbia un IP nello stesso range in cui si trova l'IP del modem. Nel caso dei modem ADSL Alcatel, ad esempio, l'interfaccia dovrà avere un IP nell'intervallo 10.0.0.x, in quanto l'IP del modem è 10.0.0.38.

I programmi Internet Amiga non richiedono particolari configurazioni per poter sfruttare ADSL. Segnaliamo comunque un paio di accortezze, al fine di migliorare le prestazioni ed evitare problemi. Nei browser è utile disattivare la visualizzazione progressiva delle immagini: con ADSL è più il tempo richiesto da questo processo che quello necessario per ricevere l'immagine! Chi effettua frequenti download, poi, dovrebbe salvare i file nel ram disk e copiarli su HD solo a prelievo terminato. Ciò eviterà continue scritture su disco, un processo che già con ISDN (8 k al secondo) può creare problemi ai dischi più usurati. In alternativa si può impostare un ampio buffer di scrittura (almeno 1 MB).

Concludiamo con il capitolo sicurezza: in questo senso ADSL non presenta maggiori rischi di una connessione normale, a patto che il proprio sistema sia sicuro di per sé e non contenga server mal configurati o trojan. MiamiDX comunque mette a disposizione una serie di filtri di accesso e un firewall abbastanza versatile. Per maggiori informazioni in questo senso rimandiamo all'articolo apparso sul numero 113 di EAL. ■

I principali provider ADSL italiani

Aruba http://adsl.aruba.it
Dada http://www.domini.supereva.it/adsl.shtml
Galactica http://www.galactica.it
Net 24 (Infostrada) http://www.net24.it
Telvia http://www.telvia.it Tin.it http://adsl.tin.it
Tiscalinet http://www.tiscalinet.it/abbonamenti/adsl/

Questa lista è fornita a solo titolo informativo e non intende essere in alcun modo esaustiva.

In prova

AmigaOS 3.9

di Luca Danelon

Un altro salto di quattro revisioni, per giungere da AmigaOS 3.5 ad AmigaOS 3.9: che l'upgrade di revisione voglia significare numerose novità, oppure solamente un modo per sottolineare che questo è veramente l'ultimo sistema operativo per gli Amiga Classic ?

AmigaOS 3.9 è stato annunciato, presentato al pubblico e reso disponibile all'acquisto in tempi praticamente fulminei: il beta testing è cominciato ad ottobre, mentre la presentazione ufficiale è avvenuta a Colonia, a dicembre, per una volta coincidente con la reale disponibilità del prodotto (chi ricorda la presentazione di AmigaOS 3.5 al World of Amiga di Londra, ricorderà anche che il sistema è stato poi reso effettivamente disponibile solo parecchi mesi dopo).

Se da un lato questo significa un serio impegno di Haage & Partner nello sviluppo e quindi nel sostegno della piattaforma Amiga Classic, tutto ciò può anche indicare un sistema operativo non realmente nuovo.

Confezione

AmigaOS 3.9 viene fornito in una semplice confezione porta CD, caratterizzata dal nuovo logo del sistema operativo in copertina. Il booklet allegato alla confezione è stampato in modo tale da presentare, nelle sue 16 pagine, un doppio brevissimo manuale in lingua inglese e tedesca. Il "manuale" offre informazioni essenziali per l'installazione ex-novo del sistema, oppure per aggiornare un Amiga dotato di OS 3.5, e alcune note aggiuntive relativamente all'installazione del software Internet e al supporto PowerPC.

Il CD-ROM è veramente ricco, con quasi 500 MB di contenuti; per la verità, la maggior parte di questi (400 MB) è occupata da filmati QuickTime e AVI e da file MP3, per dimostrare le potenzialità dei player audio/video inclusi nel nuovo sistema operativo.

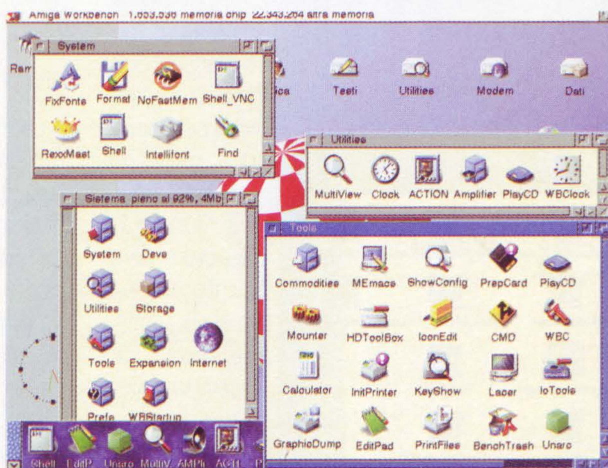


La professionale procedura di installazione, in tutto simile a quella di AmigaOS 3.5.

La disposizione del software appare piuttosto ordinata, presentando un cassetto per l'installazione di AmigaOS 3.9, uno riservata ai contributi esterni non direttamente integrati nel sistema operativo (che occupa circa 16 MB), uno contenente i manuali dei software di terze parti (sempre in duplice versione inglese/tedesco) e i cassetti dei già citati filmati e brani audio d'esempio.

Installazione

Un'installazione ex-novo è stata semplificata rispetto alla precedente versione di AmigaOS, ove era necessario installare prima il sistema operativo 3.1 e poi procedere all'aggiornamento;



I contenuti di alcuni cassetti di sistema... vediamo se riconoscete subito le new entry!

Scheda prodotto

Produttore:
Amiga - Haage & Partner
Sito web:
http://www.amiga.com/3.9/
Disponibile in Italia presso tutti i distributori Amiga
Prezzo: 89.000 lire

con AmigaOS 3.9 si ha finalmente la sensazione di installare un sistema operativo, e non un semplice aggiornamento.

Possedendo un computer già dotato di AmigaOS 3.5, è possibile invece eseguire la procedura di aggiornamento, che prevede inizialmente la creazione dell'"Emergency Disk". Tale dischetto contiene un insieme di comandi e librerie minime per permettere il boot dell'Amiga, oltre ai driver e alle impostazioni per il lettore CD-ROM e la scheda grafica; sicuramente utile nel caso in cui la partizione di sistema si rifiuti di compiere il boot, anche a seguito dell'aggiornamento al nuovo sistema.

L'aggiornamento procede senza difficoltà (benché richieda uno spazio libero su disco superiore alle reali esigenze) e, dopo un riavvio, ci si ritrova in un ambiente del tutto simile ad AmigaOS 3.5, con le medesime impostazioni del sistema precedente.



I due player audio: a destra il player per CD, a sinistra AMPlifier.

Un primo sguardo alle novità

Le belle icone colorate GlowIcons sono state mantenute anche in questa versione, e sono presenti anche all'interno della prima novità visibile sul Workbench 3.9: una barra di tool sullo stile di ToolManager. AmiDock, questo il nome del programma, permette la creazione di barre di icone, con un notevole numero di possibilità di personalizzazione: si va dalle semplici opzioni per il posizionamento della barra (vincolata ad esempio su un lato dello schermo, disposta in orizzontale o verticale) all'inserimento di fondini colorati e al vero e proprio posizionamento delle icone, con eventuale "didascalia" esplicativa. Il programma di preferenze presenta un'interfaccia ReAction, ovviamente, come la maggior parte dei nuovi tool inseriti nel sistema, e sfrutta le possibilità di drag'n drop offerte dalla nuova workbench.library: per inserire una nuova icona nella barra, è semplicemente necessario trascinarla nella posizione voluta. Allo stesso modo, per aprire un file con uno dei programmi presenti nella barra, è sufficiente trascinarne l'icona sul programma voluto.

Girovagando nei cassetti dell'hard disk, notiamo un'altra simpatica novità: i file non dotati di icona sono ora associati automaticamente ad un'icona di default rappresentante il contenuto del file. Benché questo fosse già possibile con programmi rilasciati addirittura qualche anno fa (DefIcons faceva parte del pacchetto di distribuzione di NewIcons), fa piacere vedere che ora gli sviluppatori Amiga hanno preso in considerazione l'idea di rendere questa caratteristica fruibile da tutti gli utenti senza la necessità di ulteriori installazioni.

Colti da curiosità, esploriamo quindi il cassetto WBStartup, per vedere quali altri programmi AmigaOS 3.9 ha installato: oltre ai già citati AmiDock e DefIcons, ritroviamo un nome sicuramente familiare agli utenti della precedente versione di AmigaOS, RAWBInfo. Tale programma, reso disponibile già pochi giorni dopo l'uscita di AmigaOS 3.5 tramite Aminet, permette di sostituire la finestra informativa del Workbench, ottenibile dal menu Informazioni, con una nuova finestra in linea con i cambiamenti estetici della nuova versione del sistema operativo; RAWBInfo utilizza ReAction per creare la finestra, resa più ordinata e fruibile grazie all'utilizzo di tabulatori.



Action in... azione: due filmati AVI contemporaneamente!

I riproduttori audio/video

AmigaOS 3.9, come sottolineato nell'annuncio di rilascio, porta come principale novità l'aggiunta di numerosi programmi di terze parti per aumentare le funzionalità del sistema operativo. Come il CD-ROM stesso vuole sottolineare, con i numerosi filmati e brani audio d'esempio, i programmi più desiderati dagli utenti sono sicuramente i riproduttori audio/video: per visualizzare filmati in formato AVI o QuickTime (purtroppo non Mpeg, visto il "peso" di tale formato) è stato incluso Action di Lazlo Torok, mentre per i file audio (MP3, Wav) è

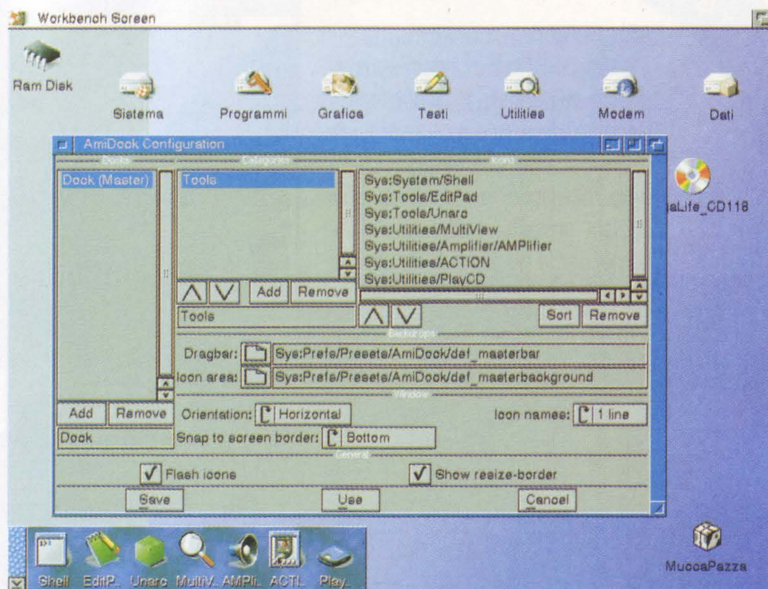
presente una versione speciale di AMPlifier, già noto alla comunità Amiga.

I due riproduttori sono sicuramente ottimi, offrendo numerose funzionalità: Action è addirittura compatibile anche con PowerPC, ed è probabilmente il player video su Amiga con il maggior numero di formati grafici supportati. AMPlifier, per chi non lo conoscesse ancora, è un player audio sullo stile di WinAmp per PC, con la possibilità di utilizzare da quest'ultimo addirittura gli stessi file grafici per "abbellire" l'interfaccia grafica.

Un ulteriore riproduttore incluso è quello relativo ai CD audio, che ha subìto un notevole restyling grafico rispetto alla precedente versione inclusa in AmigaOS 3.5: ora la finestra rappresenta un vero e proprio lettore di CD, con i classici comandi di riproduzione, avanzamento veloce e la visualizzazione del numero di tracce presenti.

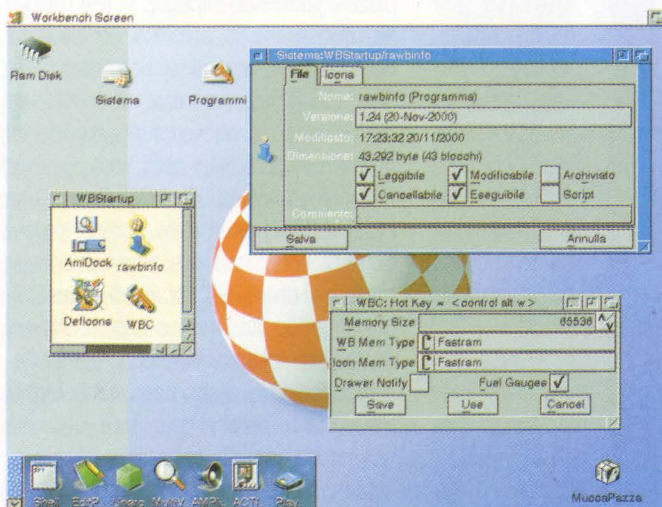
Piccole comodità

Come nei più blasonati sistemi operativi, ora anche AmigaOS prevede la sua bella funzione di ricerca di file all'interno dei propri volumi: nel menù "Finestra" ha infatti fatto capolino la voce "Cerca" (con tanto di scorciatoia da tastiera!), che apre un'interfaccia ReAction per la scelta dei volumi e l'inserimento della stringa da ricercare. La ricerca, una volta avviata, può essere interrotta, e i risultati vengono ordinatamente listati in una finestra con l'indicazione del percorso completo del file, la sua dimensione, gli attributi e la data/ora di ultima modifica; in più, cliccando sopra un risultato, viene eseguita l'azione riportata nel tooltype della propria icona (se presente) o vi è il tentativo di esecuzione diretta.



La finestra di configurazione della pratica utility AmiDock.

Un'altra caratteristica propria di Mac e PC, implementata anche nelle prime versioni di AmigaOS ma poi non evoluta assieme alle altre funzioni del sistema operativo, è il "cestino": AmigaOS 3.9 presenta ufficialmente una soluzione a chi desidera poter gestire le cancellazioni dei propri file tramite un cestino centralizzato. Anche in questo caso, il programma utilizzato è già noto alla comunità Amiga e trattasi di BenchTrash, comunque un'ottima scelta date le numerose funzionalità di tale software. Non ci soffermiamo molto su questo programma, e sui prossimi che citeremo in questa sezione dell'articolo, in quanto già conosciuti dall'utenza ed addirittura spesso inseriti anche nel nostro CD-ROM, nella loro versione disponibile in Aminet.



I programmi lanciati al boot sono AmiDock, RAWBInfo e DefIcons.

Per chi ama le piccole comodità, è presente anche una piccola interfaccia grafica (ovviamente ReAction) accessibile anche dalla barra delle icone, per scompattare gli archivi LHA, LZX e ZIP; nulla di particolare, semplicemente – ancora una volta – si dimostra l'attenzione all'utente da parte dei programmatori di AmigaOS 3.9.

Proseguendo l'esplorazione, scopriamo che anche la Shell di Amiga ha ottenuto un restyling per renderla più pratica nell'utilizzo: anche in questo caso, la scelta è ricaduta su un rodato software disponibile in Aminet, VINCEd. La scelta è sicuramente ottima, in quanto la Shell ottiene finalmente una bella iniezione di funzionalità (completamento automatico, barre di scorrimento, history dei comandi impartiti, possibilità di creare macro).

Anche vecchi tool, rimasti immutati nelle varie incarnazioni del sistema operativo di Amiga, con l'OS 3.9 cambiano volto: è il caso dell'orologio di sistema, che presenta una nuova versione, finalmente attualizzata e resa personalizzabile.

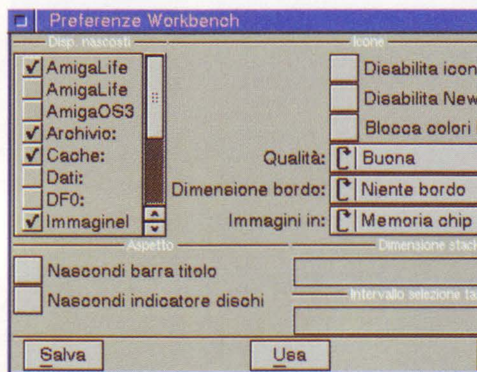
Infine, per chi possiede un sistema rimuovibile Iomega (ad esempio, i famosi dischetti Zip o il magneto-ottico Jaz) è stato incluso il software IoTools, che permette di compiere le classiche operazioni di formattazione, protezione con password, espulsione o semplice controllo su tali periferiche.

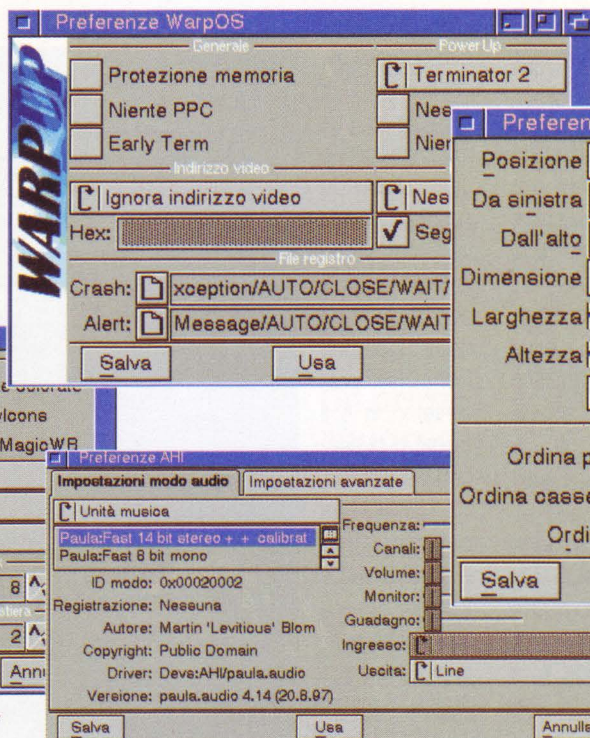
Nuove preferenze

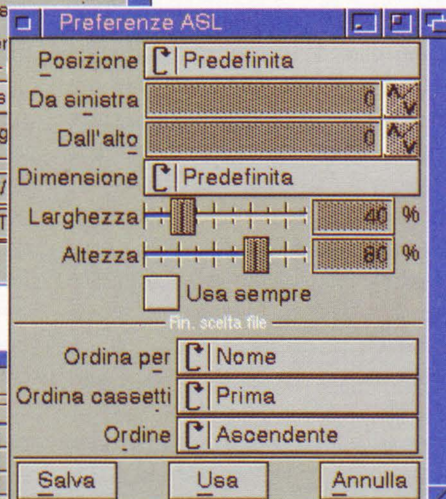
Anche il cassetto delle preferenze ha subìto un paio di aggiunte, rese necessarie dal software a corredo. Senza particolare ordine, i nuovi pannelli sono: WarpOS, AHI,

ASL, DefIcons.

WarpOS offre finalmente di default un pannello di controllo, che viene aperto solo dopo la conferma di un requester che avverte l'utente della possibile pericolosità delle opzioni presenti; trattandosi di un kernel per la gestione di un processore, ovviamente le impostazioni possono variarne prestazioni ed affidabilità, oltre che essere riservate a chi veramente comprende le funzionalità delle medesime.





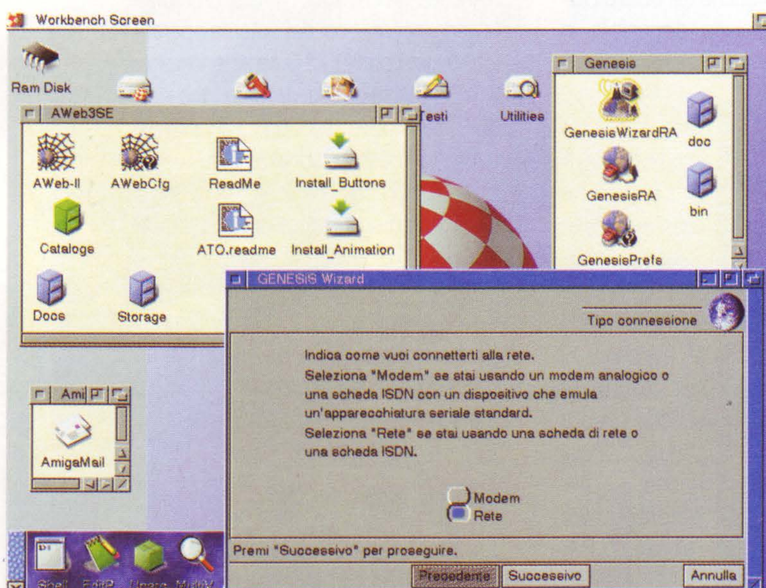


I nuovi (o migliorati) pannelli di preferenze inclusi in AmigaOS 3.9.

Il pannello di preferenze di AHI offre controllo sull'omonimo sistema di retargetable audio, incluso finalmente nel sistema operativo; le preferenze ASL offrono invece la personalizzazione dei requester di sistema.

Di DefIcons ci siamo già occupati all'inizio dell'articolo, e quindi il pannello di preferenze non riserva particolari sorprese, permettendo di assegnare ad ogni tipo di file un'icona personalizzata.

Anche alcuni pannelli già presenti in AmigaOS 3.5 sono stati migliorati o ampliati; è il caso di Workbench, che ora aggiunge la possibilità di bloccare la palette MagicWB senza utilizzare utility di terze parti, permette di nascondere la barra del titolo del Workbench e quella di riempimento dei volumi ed infine offre la possibilità di selezionare che tipo di memoria utilizzare (chip o "altra") per la visualizzazione delle icone. Anche IControl è stato migliorato, includendo una nuova modalità "Aspetto 1:1", per rendere i gadget di sistema proporzionali agli schermi ad alte risoluzioni. Le preferenze per lo schermo includono ora un gadget "Prova", per testare la risoluzione scelta con uno schermo di prova, senza variare la risoluzione del Workbench e ritrovarsi magari con uno schermo inutilizzabile.



La dotazione di strumenti Internet di AmigaOS 3.9. In basso a destra, una fase della configurazione di Genesis.

PowerPC

Finalmente, il PowerPC viene sfruttato anche dal sistema operativo!

Certo, dobbiamo ridimensionare l'esclamazione, in quanto il reale utilizzo è limitato a poche componenti (i player inclusi, il picture.datatype), ma fa comunque piacere vedere un impegno in tale direzione, che speriamo ampliato nei prossimi BoingBag. In fase di aggiornamento da AmigaOS 3.5 o comunque da un sistema già in uso, il nuovo supporto per il PowerPC costituisce però una possibile fonte di grattacapi: WarpOS 5 mantiene infatti la prerogativa delle versioni precedenti di non funzionare correttamente in presenza della PPC.library di Phase 5, costringendo l'utente a scegliere uno dei due sistemi, pena malfunzionamenti e strani requester. Nel nostro caso, cancellare la PPC.library (peraltro, neppure utilizzata nell'ambito quotidiano) ha risolto il problema: rimandiamo all'esauriente articolo di Andrea Favini sul numero 116 per maggiori dettagli sul problema citato.

Internet

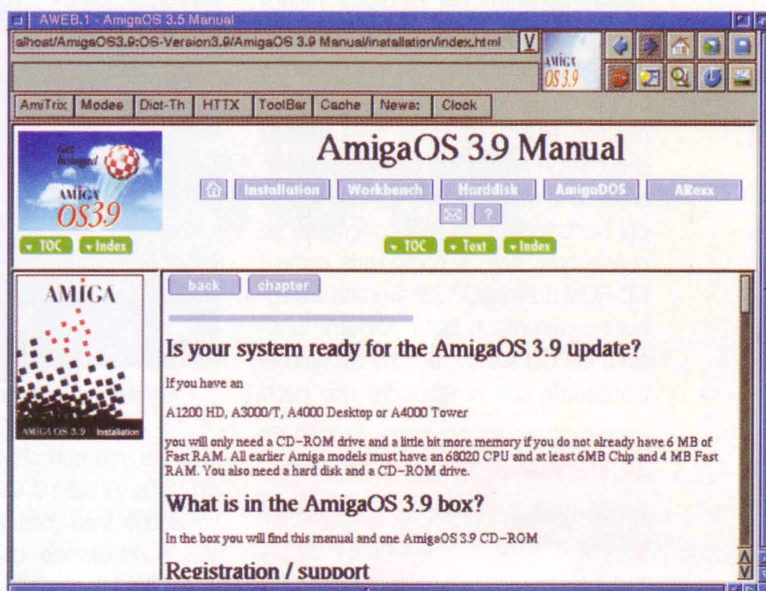
AmigaOS 3.9 integra al suo interno una serie di programmi per facilitare l'ingresso ad Internet dell'utente Amiga: per questa release, la scelta è caduta su AmiTCP/Genesis, AWeb 3.4 e AmigaMail. Come per AmigaOS 3.5, il software per il collegamento ad Internet ha suscitato anche in questo caso particolare fermento nella comunità Amiga: se nella precedente versione gli utenti si lamentavano del fatto che lo stack TCP/IP scelto (Miami) era semplicemente una versione dimostrativa, nell'attuale versione gli utenti saranno invece felici di sapere che Haage & Partner ha risolto il problema inserendo nel sistema operativo Genesis, la versione "riveduta e corretta" del classico AmiTCP/IP, in versione completa. Come si diceva sopra, però, tale scelta non è stata esente da una pesante critica nata a poche ore dalla distribuzione ufficiale del prodotto: i titolari dei diritti di AmiTCP/IP hanno avanzato pretese nei confronti di Haage & Partner, accusandoli addirittura di sfruttare illecitamente il loro software, senza un'effettiva licenza. Alla stesura del presente articolo, non è dato sapere se la situazione è stata risolta o meno, anche se la presenza di AmigaOS 3.9 presso tutti i distributori fa ben sperare.

La scelta di Haage & Partner, licenze a parte, è stata comunque ottima, in quanto Genesis offre la stabilità e le peculiarità proprie di AmiTCP/IP, con il vantaggio di un'interfaccia grafica per la gestione delle impostazioni ed un "wizard" per la configurazione automatica di una connessione ad Internet tramite modem o rete locale. Per AmigaOS 3.9, Genesis è stato aggiornato per utilizzare ReAction come propria interfaccia grafica; purtroppo, probabilmente a causa dei tempi stretti di lavorazione, solamente GenesisWizard e l'eseguibile principale utilizzano l'interfaccia standard, mentre GenesisPrefs – vista anche la sua complessità – utilizza ancora MUI.

Gli altri software Internet inclusi in AmigaOS 3.9 sono versioni aggiornate dei medesimi titoli inclusi nella precedente release: AWeb è salito a quota 3.4 (sempre in versione "SE", limitata in alcune sue funzionalità), AmigaMail ha subito qualche piccolo ritocco che comunque non lo può ancora far paragonare al più potente (e sempre gratuito) YAM.

Modifiche interne

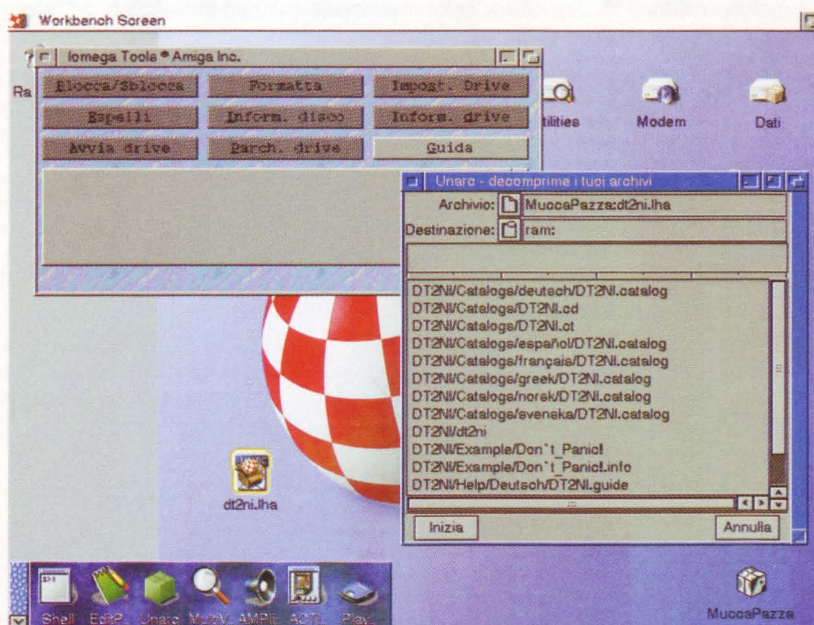
Mancando purtroppo una documentazione relativa alle modifiche compiute da AmigaOS 3.5 all'attuale revisione, è difficile individuare le modifiche alle librerie o comunque a quelle parti che l'utente non utilizza direttamente. Spulciando la documentazione su CD-ROM, si scopre però che il patch Font Cache, reso disponibile in passato tramite Aminet, sembra sia entrato a far parte del sistema operativo, all'interno della diskfont.library; in breve, questo patch migliora la gestione dei font su Amiga, rendendone più veloce l'utilizzo. Un'altra opzione entrata a far parte del sistema è quella relativa alla compatibilità della icon.library (e quindi del nuovo sistema di icone GlowIcons) con i programmi facenti uso della newicon.library, come ad esempio i potenti editor (Iconian su tutti) rilasciati prima dell'avvento di AmigaOS 3.5 e poi non aggiornati.



I manuali elettronici inclusi su CD, visualizzati tramite AWeb.

Piccole noie

Come d'abitudine, riserviamo a fine articolo uno spazio per sottolineare i problemi e le idiosincrasie del prodotto in esame. Nel caso di AmigaOS 3.9, ricordia-



Iomega Tools e il programma per la scompattazione di archivi.

mo che si tratta di un prodotto ben diverso da un singolo pacchetto applicativo: assemblare e testare un intero sistema operativo, in tutte le sue sfumature e in tutti i suoi software è sicuramente un compito gravoso e non privo di possibili sviste.

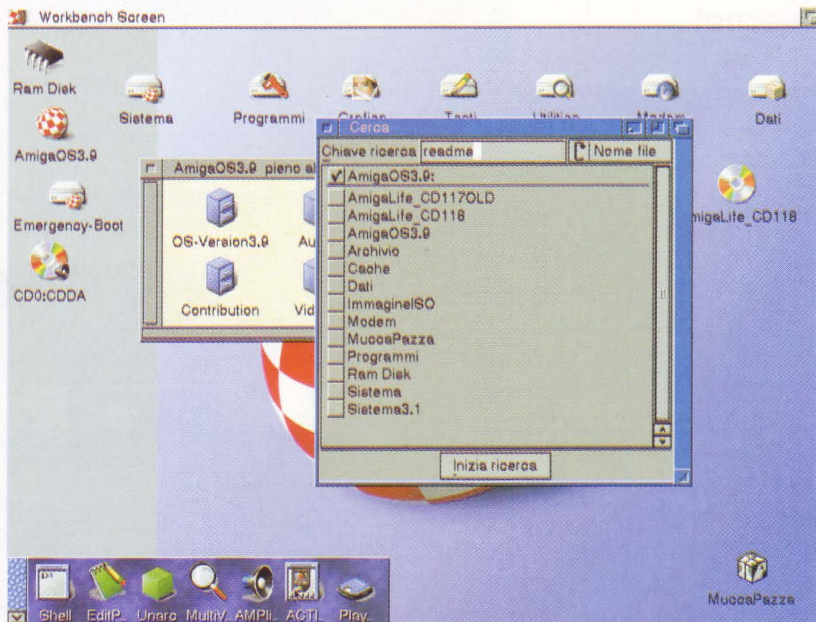
Le prime sviste si notano a livello di "assemblamento" del prodotto: manca completamente una lista delle modifiche effettuate da AmigaOS 3.5, e i manuali dei software di terze parti inclusi su CD-ROM risultano essere gli stessi delle versioni distribuite in Aminet, ed in alcuni casi non riflettono le ultime modifiche implementate per l'inclusione nel sistema operativo. Da queste brevi note si comprende come il CD-ROM di AmigaOS 3.9 sia stato assemblato veramente in fretta: anche il filesystem del CD stesso, benché ovviamente compatibile con Amiga, offre non pochi problemi per una sua eventuale lettura sotto PC (e quindi un suo utilizzo con WinUAE).

Inoltre, molto software viene solo installato, ma non attivato o reso visibile all'utente: è il caso di VINCEd, che aggiunge alcune linee (commentate) alla user-startup, rimanendo quindi inattivo, o di BenchTrash, semplicemente installato come Tool. Spulciando tra le directory del CD-ROM, si scopre anche che vi sono differenti versioni di alcuni tool (SetPatch e il FastFileSystem), e che le versioni installate sull'HD dell'utente non sono effettivamente le ultime disponibili!

Infine, l'aggiunta di Genesis e soprattutto la sua forma "ibrida" (programma principale e wizard in ReAction, programma di preferenze in MUI) ha portato al mancato inserimento di alcune classi MUI necessarie alla corretta visualizzazione del programma di preferenze.

Configurazione usata per la prova

Amiga 4000
- CPU: 68060 a 50 MHz e PPC 604e a 150 MHz
- RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
- ROM 3.1
- Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3



Finalmente anche Amiga ha il suo tool di sistema per le ricerche su HD!

Conclusioni

Nuova versione, aggiornamento o semplice unione di programmi di terze parti? Sicuramente, come molti maligni hanno affermato, AmigaOS 3.9 non giustifica il salto di versione con un numero di migliorie pari a quelle introdotte in AmigaOS 3.5, e per coprire questa lacuna Haage & Partner sono ricorsi a programmatori e contributi esterni.

Questa scelta ha ovviamente i suoi vantaggi, offrendo soluzioni già testate e conosciute (RAWBInfo, VINCEd, AMPlifier, Genesis, AWeb), e comunque ben integrate con le modifiche interne, che saranno forse trasparenti ai più, e riguardano una migliore gestione del Workbench stesso, dei font e delle opzioni configurabili tramite preferenze.

E' effettivamente difficile definire esattamente AmigaOS 3.9, ma non certo giudicarlo: questa nuova versione apporta numerose novità, le integra nel sistema e rende Amiga ancora concorrenziale rispetto ad altri OS, migliorando quella che da sempre è stata la filosofia di funzionamento. Cosa cercano gli utenti Amiga più di questo?

BoingBag 2 per AmigaOS 3.5

BoingBag è il nome dato agli aggiornamenti gratuiti al sistema operativo di Amiga. Il primo BoingBag è uscito nel Natale 1999, ad alcuni mesi dal rilascio di AmigaOS 3.5, per correggerne errori ed aggiungere qualche minima funzionalità. Nel corso dell'anno 2000, gli utenti hanno invano atteso il rilascio del secondo BoingBag, più volte promesso dagli sviluppatori e più volte circolato come imminente tra i beta tester; proprio al momento di chiudere questo articolo (primi giorni di gennaio), tale aggiornamento è stato finalmente reso disponibile.

L'aggiornamento corregge principalmente alcuni difetti del 3.5, quali il crash della workbench.library in particolari condizioni d'uso, o la creazione e la copia di directory con wildcard (es. "*") come nome. L'archivio contiene anche una nuova versione della "ROM Update", del programma AmigaMail e di vari tool del Workbench (Multiview, HDToolBox, alcuni datatype e librerie). L'archivio è presente nel CD-ROM allegato a questo numero, e scaricabile da http://www.amiga.com/3.5/support.shtml.

Segnaliamo che viene dato per imminente anche un primo BoingBag per AmigaOS 3.9, per correggere diversi problemi che affliggono la nuova release, e per risolvere un paio di sviste e disattenzioni presenti nel CD-ROM di distribuzione del sistema operativo (legate, ad esempio, ai cataloghi di traduzione di alcune lingue).

ARexx
Parte VI: Struttura di una libreria Arexx - ReadArgs()

Questa puntata è dedicata alla creazione di una libreria di funzioni ARexx ed è quindi rivolta allo smanettone amante di ARexx e con qualche conoscenza del linguaggio C. Il materiale presentato è "raro" in quanto, mentre è facile trovare in giro documentazione e package riguardanti host ARexx, è molto più difficile trovare documentazione chiara sull'implementazione di una libreria. Nel seguito, si assumerà che conosciate cosa è una libreria shared AmigaDOS, gli elementi basilari riguardanti la programmazione su AmigaOS e le convenzioni sul passaggio degli argomenti attraverso registri e stack a funzioni C.

di Alfonso Ranieri

La libreria presentata è composta da una sola parte scritta in Asm, cioè le strutture dati di definizione della libreria, e altre parti scritte in C che si compilano con il SAS-C. Piuttosto che presentare del codice generico compilabile con tutti i compilatori Amiga, ho preferito questa scelta, poiché rende i listati chiarissimi e leggibili. Infatti lo scopo non è compilare la libreria (che comunque con a68k ed il SAS-C si crea in pochi istanti), ma piuttosto illustrare come si costruisce una libreria ARexx.

Una libreria ARexx è una normalissima libreria shared AmigaDOS con un entry point particolare, cioè una funzione di libreria, chiamata, per convenzione, query(). La funzione viene utilizzata dall'interprete ARexx mentre tenta di risolvere un nome di funzione non interna (come ad esempio Length()) e che l'host di default della macro ha rifiutato di riconoscere come sua. A quel punto, l'interprete legge una per una le voci in una lista in RxSysLib contenente host e librerie aggiunte attraverso il comando AddLib(). Se la voce rappresenta un host, cioè una porta ARexx, gli invia un messaggio; se la voce rappresenta una libreria, inizia una procedura differente. In ogni caso, per velocizzare le procedure, viene utilizzato sempre lo stesso messaggio sia per host che per librerie. In Tabella 1 è riportata la struttura RexxMsg e quali campi di questa contengono informazioni rilevanti ai nostri scopi.

Se incontra una libreria, l'interprete la apre, e chiama la funzione query() di cui conosce l'offset, in quanto specificato al momento dell'aggiunta della libreria in AddLib() (ad esempio, con il comando `call AddLib('rmh.library',0,-30)`). query() riceve il messaggio ARexx di cui parlavamo in a0 ed un puntatore a RxSysLib in a6. Ovviamente, lo scopo principale di query() è cercare la funzione; se non la trova deve subito tornare 1 in d0 ed uscire, cosicché la ricerca possa continuare il più velocemente possibile. Altrimenti deve eseguire la funzione e tornare un codice di errore positivo in d0 in caso di fallimento, oppure 0 in d0 ed un risultato sotto forma di RexxArg (ma puntante a ra_Buff) in a1.

Questo uso bizzarro (usato ovunque nell'interprete ARexx) dei registri, rende difficoltosa la scrittura della funzione query() direttamente in C. E' preferibile scrivere query() in Asm in modo tale che venga allocato un po' di spazio sullo stack e venga chiamata una funzione scritta in un linguaggio di ordine superiore. Una semplicissima forma di query(), usata da praticamente tutte le librerie ARexx scritte in C, è in Tabella 2.

La funzione chiamata da query() è la dispatch() : questa riceve sullo stack il messaggio ARexx, ed un puntatore a STRPTR in cui, in caso di successo, inserisce il risultato.

In dispatch(), la prima operazione da compiere è la ricerca della funzione. Quale tecnica adottare per cercare un nome in una lista è una scelta personale. Si potrebbe sfruttare l'hash già contenuto nel nome stesso della funzione, che è un RexxArg. In ogni caso, per esperienza personale e svariati test effettuati, una semplicissima ricerca binaria va più che bene, dato che il collo di bottiglia di ARexx è rappresentato dalla lentezza dell'interprete stesso e non dai nanosecondi che si perdono a confrontare stringhe. Inoltre, di solito le funzioni offerte da una librerie non sono mai così numerose da far prevalere pesantemente una ricerca effettuata per hash su quella binaria (ed a volte anche lineare).

Come già detto, se la funzione non viene trovata, conviene tornare subito un errore 1 in modo tale che l'interpreti continui il suo sforzo. Altrimenti la ricerca è finita e dobbiamo eseguire la funzione per produrre un risultato. Gli argomenti della funzione si trovano nel messaggio sotto forma di stringhe, il che vuol dire che il loro controllo e parsing è tutto a nostro carico. Una volta automatizzata, l'operazione risulta comunque agevole.

Nel codice presentato, si fa carico di questo ingrato compito la funzione checkArg(),

Amiga Dev

la quale usa, insieme a dispatch(), diverse funzioni non documentate di rexxsyslib.libary. All'uscita di ARexx, il suo autore rese pubbliche (quasi) tutte le funzioni di rexxsyslib.library. Solo più tardi, quando Commodore si impadronì del pacchetto, le funzioni pubbliche di rexxsyslib.library si ridussero alle attuali dieci. In realtà rexxsyslib.library contiene una miriade di funzioni, alcune oramai obsolete, ma altre di vitale importanza per chi, come noi, sta scrivendo una libreria ARexx. L'interprete stesso ha una entry point (ovvero è una funzione) in rexxsyslibbrary, il che vuol dire che è richiamabile in qualsiasi momento, da qualsiasi applicazione che sa aprire una libreria, addirittura senza che RexxMast sia in funzione: questo significa che un qualsiasi programma può eseguire una macro ARexx internamente, senza inviare un messaggio alla porta REXX, che potrebbe non esistere nemmeno. Nel materiale presentato nel CD-ROM, troverete gli include (quasi) completi di rexxsyslib.library, un breve programma di esempio sull'uso della funzione interprete, rt.c, ed una piccola libreria, rexx.lib, che rende agevole l'uso delle funzioni in C (rexxsyslib.library pare si diverta a sporcare il maggior numero di registri possibile, rendendone l'uso non da Asm praticamente crash-sicuro). E' ovvio che, scrivendo una libreria ARexx, operazioni banali come "convertire una stringa in numero decimale" si risolvano agevolmente con l'uso delle funzioni interne di rexxsyslib.library (e non pensate ad usare le funzioni C standard per fare ciò, oppure dos.library/StrToLong(), perché, per come sono implementati gli interi in ARexx, prima o poi (molto prima) falliscono miseramente).
Si ricordi che in nessun caso, il contenuto del messaggio ARexx che riceviamo deve essere modificato, pena un bel crash di sistema.

Dopo aver fatto il parsing degli argomenti, chiamiamo la funzione. Cosa facciamo nella funzioni sono affari nostri. Il nostro scopo sarà solo quello di produrre un risultato oppure ritornare un errore. Il codice d'errore riportato, può essere qualsiasi intero diverso da 0 (dato che 0 significa successo). Ovviamente la scelta dei 49 codici d'errore ARexx standard, faciliterà di molto la vita all'utente della vostra libreria.

Fin qui pare tutto facile. Purtroppo i lati negativi dell'implementazione delle librerie esterne in ARexx sono due:

1. la libreria viene aperta/chiusa dall'interprete ad ogni uso. L'interprete non conserva quindi una lista-per-macro delle librerie usate (ed in cui è stata trovata una funzione) e lasciate aperte. Ciò comporta, da un lato l'aggiunta di un ulteriore elemento di lentezza all'interprete, dall'altro un problemino per niente leggero: conservare qualsiasi dato necessario al funzionamento della libreria diviene un'operazione complicata.

Un esempio aiuterà: se nella vostra libreria implementate un sistema di GUI usando ad esempio MUI, dovrete creare e conservare un insieme di dati molto ampio: le finestre aperte, i gadget (oggetti in questo caso) di ogni finestra, la appicon, la commodity e via dicendo. Se nella vostra libreria intendete inviare dati sulla rete, ad esempio come in rxsocket.library, dovrete aprire bsdsocket.library per ogni macro che la usa (bsdsocket.library non è condivisibile da più task) ed aprire ovviamente socket da usare. Se chiudete la bsdsocket.library tutti i vostri socket saranno automaticamente chiusi, il che vuol dire dati e connessioni perse.
Risolvere questo problema non è semplice, né tanto meno immediato. Basterebbe lasciare le librerie aperte, ma purtroppo, come detto non è così.

La soluzione che io ho scelto, dopo lunga e penosa riflessione, ma che nel tempo con l'avvento del 2.0, 3.0 e via dicendo, si è rivelata la più stabile, è quella di usare i campi pr_ExitData e pr_ExitCode del processo che sta eseguendo la macro.

Una macro ARexx non è altro che un piccolissimo processo AmigaDOS che non fa altro che chiamare la funzione interprete, di cui parlavamo prima, di rexxsyslib.library. Il campo pr_ExitCode, può essere inizializzato ad un puntatore ad una funzione, che dos.library chiamerà all'uscita del processo. Allora, ogni macro può ben allocare tutti i suoi dati, sicura di trovarli sempre lì disponibili, fin quando il processo terminerà. L'unico punto negativo di questa scelta è che la struttura RexxTask (il che vuol dire ad esempio le variabili della macro ARexx), al momento della chiamata di pr_ExitCode(pr_ExitData) non esistono più.

Ovviamente, poiché più librerie (e non solo) possono far uso contemporaneamente di questo meccanismo, il codice puntato da pr_ExitCode dovrà a sua volta chiamare la pr_ExitCode precedente (che è stata salvata): in pratica viene eseguita una catena di pr_ExitCode(pr_ExitData). Inoltre, poiché il codice stesso fa parte della libreria, questa non dovrà essere liberata fintantoché tutte le macro che la usano non siano state eseguite completamente.
Tutto ciò a parole sembra complesso, nella pratica si riduce a poche righe di codice supplementare, necessarie, ripeto, per realizzare cose altrimenti impossibili.

2. Finora non ne avevamo fatto menzione, ma un programmatore C non ingenuo, sa perfettamente quanto sia importante lo stack. In situazioni normali non vi troverete a combattere con questo stramaledetto elemento che procura crash strani e difficili da comprendere. Ma non appena avrete voglia di eseguire operazioni più complesse nelle vostre librerie, dovrete cominciare a pensare ad un bello stack swap. All'entrata in query() il vostro stack sarà di circa 3600 byte e non c'è alcuna maniera (eccetto riscriversi RexxMast) per aumentarlo. Tremilaseicento byte sono sufficienti per quasi tutto, ma se le vostre funzioni "non ci stanno" non potete fare altro che "swappare". Nel materiale presente sul dischetto si mostra come fare ciò facilmente e velocemente.

Spero che tutto questo narrare non vi abbia addormentato, ma piuttosto vi abbia indotti a volere scoprire di più sulle librerie ARexx e ad aprire il vostro text editor per iniziare a gettare giù del codice. Ovviamente non scoraggiatevi al primo intoppo e ricordatevi che per il debugging da librerie (device e via dicendo) il miglior aiuto ce lo offre la funzione kprintf() contenuto in debug.library, che insieme a sushi, il programma che redirige l'output seriale su una shell, vi permette di tenere tutto sotto controllo.

Nel materiale presente nel CD-ROM troverete una piccolo libreria ARexx, rxlib1.library, completa di sorgenti, che fa uso delle tecniche qui esposte.

Poiché sono certo che tutto questo parlare di registri e funzioni vi abbia stancato, torniamo alla pura programmazione ARexx per parlare di una funzione utilissima inclusa in rmh.library: ReadArgs(). Per comprendere l'importanza di questa funzione, vi basterà pensare che una delle poche cose standard su Amiga è appunto il passaggio degli argomenti ad un comando eseguibile da shell: la sintassi di un comando, ad esempio List, è espressa attraverso una stringa detta template, che segue una ben nota e semplice sintassi. Se eseguite un comando passandogli come argomento il "?" siete sicuri di ricevere una breve stringa di aiuto. Per realizzare tutto ciò in ARexx si deve utilizzare appunto ReadArgs(). Certo, ARexx implementa la potentissima istruzione parse, ma purtroppo, emulare il passaggio degli argomenti tipico di AmigaDOS attraverso di questa, risulta toppo lento e laborioso.

Innanzitutto vediamo quali sono gli argomenti di ReadArgs():

```
res = ReadArgs(template,help,stem,argsString)
<template>,[ help] ,[ stem/V] ,[ argsString]
```

template - una template standard AmigaDOS; se non sapete come è formata una template AmigaDOS... Leggetevi al più presto un qualsiasi manuale AmigaDOS!
help - una stringa di help da fornire all'utente
stem - ove scrivere i risultati (default parm)
argstring - leggi qui la linea argomenti piuttosto che dal stdin

In verità, nel 99% dei casi, solo la template viene fornita a ReadArgs(), tanto che la troverete sempre usata all'inizio di una macro ARexx come:

```
if ~ReadArgs(template) then do
        call PrintFault()
        exit
end
```

Trattasi di sole quattro linee che rendono il look delle vostre macro professionale e fanno sentire l'utente a proprio agio. Analizziamole: si chiama subito la funzione, la quale restituisce un valore booleano. In caso di errore si entra nel blocco then, il quale semplicemente stampa la stringa nome_macro: errore ed esce. Poiché sia ReadArgs() che PrintFault() stampano i messaggi sulla console (oppure su STDERR, se trovano un file con quel nome logico aperto), addirittura sarete sicuri di non sporcare l'output (cosa importantissima se questo è stato re-indirizzato).

La funzione scrive i risultati in uno stem. Se non gli viene fornito il terzo argomen-

to, tale stem è parm. I risultati di ReadArgs() sono ovviamente i valori degli argomenti. Gli argomenti vengono contati come specificati in template, da sinistra verso destra; ad esempio la template del comando copy è:

```
FROM/M,TO/A,ALL/S,QUIET/S,BUF=BUFFER/
K/N,CLONE/S,DATES/S,NOPRO/S,COM/S,
NOREQ/S
```

e gli argomenti sono 10: FROM, TO, ...

ReadArgs() scrive in:

- parm.i.flag un booleano che indica se l'argomento i-esimo è presento o meno
  ATTENZIONE se l'argomento è /A, ovvero obbligatorio, parm.i.flag sarà sempre 1
- parm.i.value il valore dell'argomento i-esimo, se presente
  ATTENZIONE se l'argomento è /S, questo campo non viene usato

L'unico caso particolare si presenta per argomenti multipli come DIR/M del comando List; per gli argomenti multipli, la funzione scrive in:

- parm.i.mult il numero dei parametri multipli relativi all'argomento i-esimo, per cui se questo è 0 nessun argomento multiplo i-esimo è stato fornito
- parm.i.value.j il parametro j-esimo relativo all'argomento multiplo i-esimo per j che va da 0 a parm.i.mult-1

Anche se a parole sembra complicato, nella pratica tutto ciò è molto semplice. Nuovamente, nel CD-ROM troverete alcune macro che fanno uso della funzione e che coprono tutti i diversi casi.

ReadArgs() è veramente una funzione semplice e potente, tanto che non ho alcun trucchetto da rivelarvi. L'unica cosa che posso suggerirvi è quella di settare in parm.i.value un valore di default, da usare nel caso l'utente non fornisca l'argomento; infatti, se un argomento non è presente, la funzione non "tocca" il parm.i.value corrispondente. Ad esempio:

```
parm.2.value=50
if ~ReadArgs("FROM/A,TO/A,BUFFER=BUF/K/N")then do
     call PrintFault()
     exit
end
buf=parm.2.value
```

Inoltre ricordatevi che la stessa stringa stampata da PrintFault() di può ottenere con Fault().

Tabella 1 - La struttura RexxMsg

```
struct RexxMsg
{
     /* Non ci interessa */
     struct Message  rm_Node;

     /* Puntatore a RexxTask e quindi all'albero
        delle variabili, ma è meglio non
        toccarlo :-) */
     APTR                    rm_TaskBlock;

     /* puntatorea RexxSysBase, ma è meglio
        aprirsela da se */
     APTR                    rm_LibBase;

     /* Importantissimo:
        (rm_Action & RXARGMASK) -> NUMERO ARGOMENTI FUNZIONE */
     LONG                    rm_Action;

     /* Non ci interessa */
     LONG                    rm_Result1;

     /* Non ci interessa */
     LONG                    rm_Result2;

     /* rm_Args[ 0]                   -> Nome Funzione
        rm_Args[ 1], ...              -> Argomenti */
     STRPTR                  rm_Args[ 16];

     /* Non ci interessa */
     struct MsgPort  *rm_PassPort;

     /* Non ci interessa */
     STRPTR                  rm_CommAddr;

     /* Non ci interessa */
     STRPTR                  rm_FileExt;

     /* Non ci interessa */
     LONG                    rm_Stdin;

     /* Non ci interessa */
     LONG                    rm_Stdout;

     /* Non ci interessa */
     LONG                    rm_avail;
};
```

Tabella 2 - La funzione quary, nella sua forma più semplice

```
movem.l  a1/a4,-(sp)
lea       _LinkerDB,a4
subq.l   #4,sp
movea.l  sp,a1
bsr       _dispatch
movem.l  (sp)+,a0/a1/a4
rts
```

La protezione del software Parte VII

I latini dicevano ripetita iuvant, quindi riprendiamo il discorso interrotto ribadendo, ancora una volta, che in tutte le tecniche di protezione esiste un punto debole e questo è costituito dalla porzione di codice che deve essere caricata ed eseguita per prima, sia essa il main o il loader, che - riconosciuta la protezione - ha il compito di lanciare il programma vero e proprio dopo averlo decrittato. Tale codice deve necessariamente essere in chiaro: non protetto, non crittato, non compattato, e facilmente individuabile dalle routine del Sistema Operativo e quindi, anche dall'eventuale cracker. Il compito di chi progetta un nuovo schema di protezione non è un lavoro semplice, ed esperienze di cracking non fanno sicuramente male, anche perché queste aiutano a comprendere, per poi eliminarli, quali siano gli appigli che si stanno offrendo al cracker, sebbene quasi tutte le norme internazionali di tutela del software vietino espressamente questo genere di attività didattica.

di Francesco De Napoli

L'errore più comune è di concentrare i controlli in poche subroutine e farle richiamare in punti prestabiliti, se non addirittura in un'unica iper-routine, o lasciare in chiaro i messaggi che verranno mostrati nel caso i controlli falliscano. Nella scorsa puntata abbiamo accennato a come sia possibile nascondere da occhi indiscreti le frasi sensibili, quindi la soluzione di una parte del problema è già stata trattata anche se in modo superficiale; vediamo ora come sia possibile complicare la vita al cracker.

Una buona soluzione consiste nel disseminare qua e là, tra il codice del programma, le routine di protezione, magari duplicandole e richiamandole occasionalmente, in modo da sviare il cracker, costringendolo così a studiare tutto il programma o quasi per inseguire il flusso della protezione; in poche parole è fortemente sconsigliato l'uso di subroutine per eseguire i controlli. I metodi di un eventuale classe devono essere dichiarati inline, proprio per forzare il compilatore a creare codice ridondante. Per esempio, in un videogioco, si potrebbe pensare di eseguire un controllo antipirateria non nel main, ma nel codice di ogni livello (duplicandolo ogni volta: un controllo diverso per ogni livello), anche se la soluzione più diabolica sarebbe quella di effettuare i controlli a partire da un certo livello in poi, per esempio dal terzo; in questo modo il cracker, che difficilmente ha il tempo o la voglia di terminare il gioco, crede che questo sia divenuto copiabile e procede con la distribuzione delle copie pirata, che però sono inservibili dato che qualsiasi giocatore incallito, prima o poi, giungerà ad un livello protetto. Questa tecnica non è mutuabile per gli applicativi, ma con un po' di fantasia...

Il cracker, per sproteggere un siffatto programma, deve arrivare a conoscerlo quasi come il suo creatore spendendo un mucchio di energie. E' certamente per questo motivo che quando l'Amiga regnava nel settore videoludico, i videogiochi sprotetti erano corredati di Trainer, ovvero di particolari menù, con i quali eludere i controlli sulla vitalità del personaggio o sul fine della partita, cosa che spesso li rendeva più interessanti degli originali, e spinse qualche software house a lasciar trapelare i cheat, ovvero delle combinazioni segrete per attivare funzioni simili a quelle dei trainer, che servono in fase di debug del programma, e che difficilmente sono rimosse nella versione finale, per non rischiare di comprometterne l'affidabilità. Oggi questa usanza di aggiungere i trainer si è persa, forse perché è scaduto il livello dei cracker; ciò può essere una conseguenza delle attuali protezioni ipertecnologiche, ma poi tradite da una cattiva implementazione, cosa che accade spesso nelle soluzioni preconfezionate basate sull'uso di DLL o loader (sempre identici) contenenti le routine anticopia.

Di solito ci si dimentica che più è piccolo il codice più è facile seguirne il flusso e comprenderne la funzione. In generale, la mente umana non riesce a focalizzarsi su più di un paio di schermate di codice, ed il cracker opera su codice mnemonico prodotto da un compilatore durante la traduzione da linguaggio ad alto livello, caratterizzato da istruzioni potenti e versatili, a linguaggio macchina; per definizione, questo è il livello più basso, e necessariamente un'istruzione ad alto livello da origine ad una sequenza, più o meno lunga, di istruzioni a basso livello. Tutto ciò è un vantaggio per chi protegge, in quanto rende più tediosa la fase di crack: la logica, nonché l'esperienza, suggerirebbe quindi di innestare le routine anticopia direttamente nel codice da proteggere, rendendole parte integrante, ma questo è frequentemente ignorato nei kit commerciali, e quando questi sono ben progettati e realizzati, sono talvolta usati in modo improprio o tremendamente stupido.
Tutto ciò accade perché non è raro che si decida di aggiungere una qualche forma di protezione poco prima della distribuzione commerciale del prodotto, ed il team di sviluppo, per mancanza di tempo o per sbadataggine, si limiti a scrivere una funzione wrapper, dal pittoresco nome IsProtectionOn(), nella quale incapsula tutto il codice di protezione che, come abbiamo più volte ribadito, andrebbe sparpagliato e camuffato per bene tra le altre funzioni del codice. Pertanto, l'innesto di una protezione anticopia andrebbe pianificato nelle fasi iniziali del progetto.

Un errore come questo, in un sol colpo, vanifica tutti gli sforzi di chi ha progettato le API dei kit commerciali, ed il codice dietro di esse, spesso e volentieri un vero gioiellino di tipo automodificante (rende più arduo l'uso di debugger) ed autocontrollante (impedisce la realizzazione di bypass) per scoraggiare gli attacchi da parte dei cracker, i quali preferiscono, piuttosto che aver a che fare con il codice automodificante, spulciarsi il codice dell'applicativo alla ricerca della falla nella protezione (nel caso precedente, anche una talpa riuscirebbe a scovarla). Questo è il tipico errore delle software house che ricorrono ai dongle, molto facili da usare, specialmente in modo errato.

Un altro frequente errore è quello di legare l'esito di un controllo ad un flag che diventa TRUE o FALSE dopo un controllo anticopia, questo perché il cracker non deve fare altro che forzare il valore corretto in tale flag, per vedere funzionare il software anche in caso di fallimento della verifica. Si può ovviare a questo inconveniente passando tra le subroutine non dei flag, ma delle informazioni più complesse, magari usando un protocollo preso in prestito dalle tecniche per rendere sicure le transazioni, come il Zero Knowledge Protocol, ampiamente utilizzato anche nel protocollo di riconoscimento della password dell'utente quando ci si collega con il proprio provider internet, noto con il nome di CHAP (challenge acknowledgedment protocol). In tale protocollo non viene trasmessa la password, che entrambe le parti già conoscono, ma grazie ad una sequenza di domande mirate ed a risposte calcolabili solo se si possiede la password, il sistema decide se siamo autorizzati o meno. Per maggiori informazioni sul ZKP si rimanda all'apposito riquadro di approfondimento.

Si può sfruttare l'idea del challenge per costruire il grado di fiducia sull'integrità del sistema anticopia, vediamo come. In punti diversi del programma devono essere eseguiti diversi controlli, non solo usando codice ridondante, ma anche verificando cose diverse come marcatori, serial number, presenza di dongle,... In questo modo si riduce il rischio che il cracker abbia trovato e neutralizzato tutti i nostri espedienti, e ciascun controllo fornirà il suo esito che andrà memorizzato opportunamente. All'avvio, il programma comincia ad eseguire i controlli, i quali dovranno continuare durante tutto il ciclo di esecuzione: in questo modo, durante il funzionamento cresce il grado fiducia, a meno che anche uno solo dei controlli fallisca, nel qual caso si ha certezza che qualche tentativo di manomissione del nostro codice c'è stato, e si possono far scattare le procedure di blocco del pacchetto, anche se è buona norma ritardare il più possibile il momento della rappresaglia, che in alcun modo deve provocare perdita dei dati o il blocco del computer dell'utente. Infatti, il blocco di sistema informatico è considerato reato in molti stati, e si rischiano pene piuttosto severe.

Si conclude con questa puntata questa breve trattazione sulle tecniche di protezione, anche se ci sarebbe ancora tanto da dire; chissà che un giorno non si possa riprendere questo discorso, magari approfondendo aspetti da voi proposti! ■

I trucchi del mestiere

1. Mai usare nomi significativi nella dichiarazione delle procedure e soprattutto dei file utilizzati per memorizzare le informazioni, anche se non sensibili.

2. Usare il più possibile codice ridondante, automodificante, ed autocontrollante (uso di checksum ovunque possibile).

3. Realizzare procedure di autoriparazione del codice (p.e. Reed Solomon per memorizzare plug-in o livelli dei giochi).

4. Memorizzare le informazioni sensibili (serial number, password,...) in posti insoliti e più volte, e crittate con algoritmi o per lo meno con chiavi diverse.

5. Non fidarsi di informazioni come la data di sistema che possono essere facilmente modificate dall'utente, eventualmente confrontarle con quella prelevate per altra via.

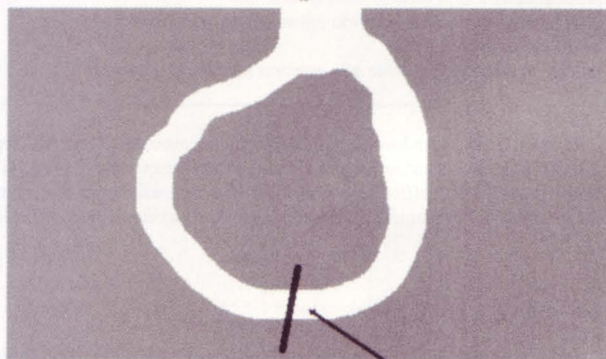
6. Attendere qualche secondo prima di validare eventuali password, in modo da rallentare attacchi basati sulla forza bruta.

7. Non usare mai frasi in chiaro per segnalare le violazioni del sistema, o il termine del periodo di prova.

8. Depistare il cracker con chiamate a funzioni di validazione fasulle.

ZKP

Il protocollo Zero Knowledgement Protocol è stato messo a punto per risolvere diversi problemi, tutti legati alla pericolosità di divulgare conoscenze, ed in particolare password, ogni volta che si deve dimostrare ad una terza parte di esserne in possesso, sia perché qualcuno possa carpirle in modo fraudolento, e sia per impedire comportamenti scorretti della terza parte, ovvero che si spacci per noi in seguito. L'esempio tipico che viene usato per spiegarne il funzionamento è la Caverna di Ali Babà. Supponiamo che la caverna abbia la forma rappresentata in figura, e che ci sia richiesto di dimostrare di conoscere la parola magica con cui aprire la porta. Se il nostro interlocutore è presente mentre la pronunciamo anch'egli sarà inevitabilmente partecipe della nostra conoscenza. Possiamo però fornirgli una prova indiretta: imbocchiamo, da soli ed a caso, un ramo della caverna; a questo punto chiediamo di dire da quale ramo dobbiamo riapparire. La probabilità che siamo nel ramo giusto, e quindi non sia necessario attraversare la porta, è pari ad 1/2. Ripetendo una seconda volta l'esperienza, la probabilità di essere nel ramo indicato è ancora 1/2, ma la probabilità che per ben 2 volte ci sia stato un simile evento è di 1/4. E' facile rendersi conto che la probabilità che ciò accada per ben n volte di seguito è pari a 1/(2^n). Dopo solo cinque tentativi la probabilità che non conosciamo la parola magica è di 1/32, e quindi l'osservatore può ragionevolmente ritenere che conosciamo il segreto per n sufficientemente grande se siamo sempre emersi dal lato corretto, in caso contrario sarà sicuro che non conosciamo la parola magica.



Caverna di Ali Babà.

Amiga C Parte I

Cominciamo da questo mese una serie di articoli sulla programmazione in C su Amiga (classico). Nel corso dei prossimi mesi saranno spiegati i concetti base di AmigaOS e saranno fatti numerosi esempi pratici. Ci si aspetta che i lettori abbiano già conoscenza delle basi del linguaggio C e dei concetti fondamentali della programmazione.

di Gabriele Santilli

Da "Amiga ROM Kernel Reference Manual: Libraries", terza edizione, pagina 1:

> *Per programmare l'ambiente dinamico di Amiga è necessario comprendere queste sue caratteristiche peculiari:*
> *Multitasking (senza protezione della memoria)*
> *Librerie condivise di funzioni*
> *Architettura dinamica della memoria (niente mappa della memoria)*
> *Versioni del sistema operativo*
> *Chip custom con accesso diretto alla memoria (due tipi di memoria)*

In questo primo articolo cercheremo innanzitutto di presentare questi concetti. Negli articoli che seguiranno saranno forniti esempi di programmazione in linguaggio C su Amiga; cercheremo di affrontare i problemi di programmazione più comuni, ma poiché l'argomento è chiaramente vastissimo saranno ben accette le proposte dei lettori.

Il Multitasking

Ci aspettiamo che tutti i lettori siano familiari con il concetto di *multitasking* (in italiano multiprogrammazione). Il sistema operativo sposta l'esecuzione da un programma all'altro in modo tale che l'utente abbia l'impressione che tutti i programmi stiano girando contemporaneamente; un sistema multiprogrammato è più efficiente di uno in cui i programmi vengono eseguiti in sequenza uno dopo l'altro, perché ogni volta che un programma si trova in attesa di un evento (pressione di un tasto sulla tastiera, arrivo di dati da una periferica ecc.) è possibile passare all'esecuzione di un altro programma, senza sprecare prezioso tempo di CPU.
Il sistema operativo Amiga (AmigaOS) si occupa di dividere il tempo di CPU tra i vari programmi (o meglio, *processi*; un programma in esecuzione viene detto processo) in maniera automatica e trasparente. Ogni singolo processo lavora come se fosse l'unico in esecuzione, senza doversi preoccupare troppo della presenza degli altri.
Il compito di gestire i processi (o *task* in gergo AmigaOS) è affidato a **Exec**, il cuore di AmigaOS progettato e implementato da Carl Sassenrath. Exec gestisce inoltre la memoria, le librerie, i *device driver* (gestori dei dispositivi), la comunicazione inter-processo (cioè tra processi diversi) e gli *interrupt* (interruzioni), tutte attività strettamente connesse tra di loro.
Sebbene, come abbiamo detto, il multitasking sia trasparente alle applicazioni, questo non significa che i programmatori non debbano preoccuparsi affatto di esso. Exec non è dotato di un sistema di protezione della memoria: questo significa che non c'è niente che impedisca ad un task di usare della memoria che non gli appartiene, e quindi potenzialmente sovrascrivere dati o istruzioni di un altro task o del sistema operativo. È importantissimo, quando si scrive un programma per Amiga, fare attenzione che ciò non accada.
Inoltre, come la memoria tutte le altre risorse sono condivise tra i processi; prima di usare qualsiasi risorsa, bisogna richiederne l'accesso al sistema. L'accesso potrebbe esserci negato se essa è già in uso da parte di un altro task; per questo motivo, è importante che ogni processo comunichi al sistema operativo che la risorsa è libera non appena ha terminato di utilizzarla, in modo che possa essere utilizzata da altri.
Queste sono "regole di convivenza" fondamentali che ogni programma deve rispettare; se una di esse viene violata, c'è il rischio che il programma o l'intero sistema smetta di funzionare.

Le librerie

Quasi tutte le funzioni che compongono AmigaOS sono raggruppate in librerie; inoltre nel corso degli anni molti sviluppatori hanno creato altre librerie in grado di svolgere i compiti più svariati.
Prima di poter usare una funzione contenuta in una libreria è necessario "aprire" quest'ultima, per comunicare al sistema che ne abbiamo bisogno; essa deve essere quindi "chiusa" quando abbiamo terminato di farne uso. In questo modo Exec può caricare la libreria dal disco se essa non si trova già in memoria, e sapere quando essa non è più utilizzata e può essere scaricata per fare spazio ad altri dati.
Anche le funzioni di Exec sono raggruppate in una libreria; questa è sempre aperta per tutti i processi. Essa contiene la funzione `OpenLibrary()` che permette di aprire un'altra libreria; quest'ultima richiede che siano specificati il nome della libreria da aprire e la versione minima necessaria, e restituisce un puntatore alla struttura Library, che viene usata dal compilatore C per chiamare le sue funzioni. `OpenLibrary()` viene usata nel modo seguente:

```
/* il puntatore deve essere definito globalmente perché è necessario
     al compilatore C */
  struct Library * LibBase;

  int main (int argc, char * argv[]) {
     int versione = 0; /* zero significa una versione qualunque */

     if (LibBase = OpenLibrary("nome.library", versione)) {
        /* la libreria è stata aperta con successo, è possibile
           usarne le funzioni
           alla fine, la libreria deve essere chiusa */
```

```
            CloseLibrary(LibBase);
        } else {
            /* non è stato possibile aprire la libreria; è possibile
               che non sia stata trovata una libreria con tale nome,
               oppure quella presente nel sistema ha una versione
               inferiore a quella richiesta */
        }
    }
```

Bisogna subito far presente che il nome della variabile globale a cui viene assegnato il puntatore alla libreria non può essere scelto a piacere. Infatti, i compilatori C hanno bisogno di utilizzare tale puntatore, al quale viene per questo dato un nome definito come standard dipendente dalla libreria. Il puntatore a Exec, che è sempre definito, si chiama `SysBase`; il puntatore alla libreria **Intuition**, per esempio, deve essere chiamato `IntuitionBase`, mentre il puntatore alla `graphics.library` va definito come `GfxBase`. I nomi da utilizzare si possono reperire nella documentazione di AmigaOS (il *Developer CD*, ad esempio) per le librerie di sistema e in quella della libreria stessa per quelle di terze parti.

È inoltre molto importante fare attenzione alla versione che si richiede.

Se non avete esigenze particolari (cioè tutte le funzioni che utilizzate sono presenti in tutte le versioni della libreria, ecc.) potete specificare 0, altrimenti dovete richiedere la minima versione con la quale il vostro programma può funzionare; richiedere una versione inferiore a quella necessaria può portare al malfunzionamento del vostro programma o al blocco del sistema nel caso in cui uno dei vostri utenti possieda una versione troppo vecchia.

Sul CD allegato alla rivista è possibile trovare un piccolo programma C che esemplifica l'uso di una delle funzioni di Intuition. Si può notare la definizione della variabile globale `IntuitionBase`; in seguito viene definita una struttura dati che sarà poi necessario fornire come argomento alla funzione che intendiamo chiamare. Questa è `EasyRequest()` che permette di creare in modo molto semplice una finestra di richiesta (come quella utilizzata da AmigaDOS per il messaggio "*Si prega di reinserire il disco...*"); la struttura contiene, tra le altre cose, il titolo del *requester*, il testo del messaggio e il testo per il pulsante. Non ci soffermeremo oltre sui dettagli di questa funzione, di cui avremo modo di parlare nei prossimi mesi.

All'interno di `main()`, potete notare l'apertura della libreria con:

```
IntuitionBase = (struct Library *) OpenLibrary("intuition.library", 36)
```

```
/* Corso di C di Enigma Amiga Life
   Questo piccolo esempio mostra come si apre una libreria
   per usare una delle sue funzioni.
   È stato testato con il compilatore GCC, usando:
     gcc -noixemul -o HelloWorld HelloWorld.c
*/

#include <intuition/intuition.h>

/* Puntatore alla libreria che intendiamo aprire */
struct Library * IntuitionBase;

/* Struttura da passare a EasyRequest() */
struct EasyStruct requester = {
     sizeof(struct EasyStruct),
     0, /* flag */
     "Corso EAL", /* titolo */
     "Ciao mondo!\nUn saluto speciale a tutti i lettori di EAL.", /* corpo */
     "Grazie" /* pulsanti */
};

int main(int argc, char *argv[])
{
     /* la funzione di cui abbiamo bisogno è disponibile
        a partire dalla versione 36 di Intuition (AmigaOS 2.0) */
     if (IntuitionBase = (struct Library *) OpenLibrary("intuition.library", 36)) {
          /* ora possiamo chiamare le funzioni di Intuition */
          EasyRequest(NULL, &requester, NULL);
          /* non dimentichiamo di chiudere la libreria! */
          CloseLibrary(IntuitionBase);
     } else {
          /* la libreria non può essere aperta */
          printf("Impossibile aprire intuition.library ver. 36 o superiore!\n");
     }
}
```

che richiede almeno la versione 36 di Intuition. Questo è necessario perché la funzione `EasyRequest()` non è presente in versioni inferiori alla 36 della libreria; in realtà, avremmo potuto scegliere di richiedere la versione 37, corrispondente ad AmigaOS 2.04, poiché la 36 si trovava solo nelle ROM dei primi modelli di A3000, e può certamente considerarsi ormai obsoleta (per la cronaca, ad AmigaOS 1.3 corrisponde la versione numero 34). Dopo aver aperto con successo la libreria è possibile utilizzare le sue funzioni, come facciamo nell'esempio con:

```
EasyRequest(NULL, &requester, NULL);
```

Alla fine, la libreria viene chiusa con la funzione `CloseLibrary()`.
Se invece la libreria non può essere aperta, avvertiamo di ciò l'utente con un messaggio.
L'esempio è stato compilato con il GCC, il famoso compilatore C alla base del progetto GNU. I lettori non troveranno difficoltà a ricompilarlo con altri compilatori come lo StormC o il buon vecchio SAS.
Vi consigliamo vivamente di provare a modificare il codice d'esempio per esercizio, per esempio prendendo il testo da visualizzare nel requester dagli argomenti passati al comando.

L'architettura dinamica della memoria

C'è solo una variabile in AmigaOS che ha un indirizzo di memoria assoluto sempre valido e che può essere usato dalle applicazioni: è il puntatore ad Exec, che si trova all'indirizzo 4 e che viene copiato automaticamente dai compilatori C nella variabile globale `SysBase`.
Ogni altro indirizzo può cambiare ad ogni accensione del sistema e anche gli indirizzi in ROM possono cambiare da versione a versione delle stesse. (Il fatto che questi indirizzi possano cambiare è il motivo per cui molti giochi o demo della scena scritti in maniera sbagliata sono in grado di funzionare solo sul modello di Amiga sul quale sono stati programamti.)
Per questo motivo il sistema mantiene delle liste collegate con le informazioni necessarie sui componenti del sistema, come le librerie, i task, gli schermi e i blocchi liberi di memoria.
Tramite Exec e le altre librerie è quindi possibile accedere a tutte le strutture dati del sistema senza conoscerne a priori l'indirizzo di memoria; abbiamo già visto un esempio con la funzione `OpenLibrary()`.
Si deve ben notare che le applicazioni non sfuggono a questa regola; è molto probabile che un programma venga caricato ogni volta in locazioni di memoria diverse. Il sistema si prende carico di "rilocare" il codice eseguibile, e normalmente tutto ciò è completamente trasparente al programmatore.
Quando il vostro programma ha bisogno di memoria, deve richiederne l'allocazione al sistema.
L'allocazione di memoria può fallire in qualsiasi momento, perché la memoria disponibile può esaurirsi in qualsiasi momento; dopo l'uso, la memoria deve essere deallocata in modo che possa essere utilizzata dagli altri processi.
Si faccia attenzione al fatto che la memoria allocata (così come le altre risorse) NON viene liberata automaticamente dal sistema al termine del programma, ma deve essere questo a rilasciarla prima di terminare.

**Dopo questa prima puntata introduttiva,
vi diamo appuntamento al prossimo mese, dove cominceremo a fare sul serio
con un esempio pratico sulla gestione
standard degli argomenti passati da CLI.
Non mancate!**

FxScan 3.0

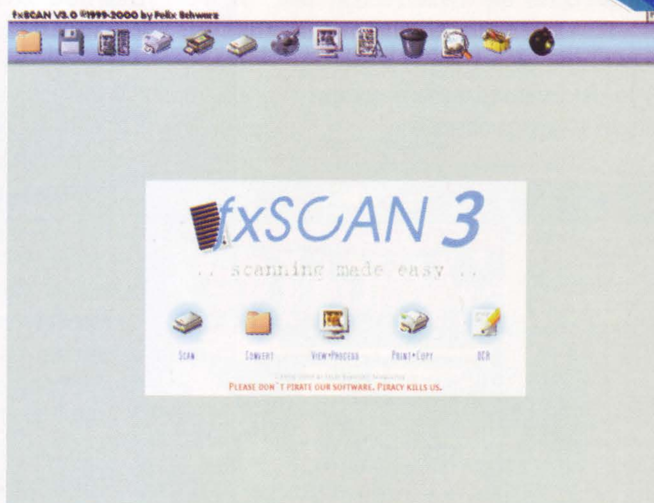
di Alessandro Gerelli

Come indicato nel numero scorso, proprio mentre terminavamo lo speciale sugli scanner è giunta la notizia della nuova release diFxScan, un prodotto integrato per l'acquisizione delle immagini, la loro modifica, l'esportazione in altri formati e la stampa: eccoci dunque a verificare se mantiene ciò che promette, viste le importanti novità introdotte in questa versione 3.0

Proprio così... il cambio di release era d'obbligo, un taglio netto con il passato; le principali novità di questa versione sono essenzialmente due ma di estrema importanza: non è più necessario possedere ScanQuix per poter acquisire immagini da scanner (un netto risparmio in termini economici per l'utente finale, che ora può acquistare il solo software FxScan) e una funzione di OCR (riconoscimento automatico dei caratteri), per convertire una scansione di un documento da bitmap in file di testo.

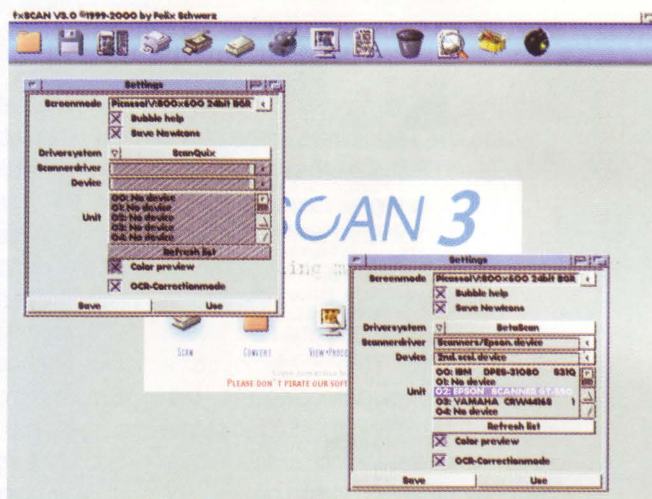
Confezione e installazione

Il software arriva, come è ormai consuetudine anche nel mondo Amiga, su un CD-ROM, in virtù del fatto che lo spazio occupato su disco è di 12 megabyte, compresi i dimostrativi dei pacchetti FxPaint e VHIStudio; purtroppo bisogna notare che il CD-ROM è un CDR masterizzato "in casa" (come accade per molti altri prodotti usciti da qualche tempo a questa parte, segno di un mercato sempre più ristretto) con una etichetta stampata in bianco e nero e incollata sul supporto stesso: l'etichetta, oltre al logo, recita "Please don't pirate our software. Piracy kills our company"... indubbiamente è molto difficile per l'utente capire se si tratta di una copia autorizzata o meno, visto l'aspetto casalingo anche delle copie originali come la nostra.



La scrivania del nuovo sistema operativo mostra un'immagine di sfondo e aluni dimostrativi.

Nell'installazione siamo guidati dal solito installer Commodore (non vengono sfruttate le capacità multimediali delle versioni 3.5 e 3.9 del sistema operativo); il tutto si risolve in pochi clic del mouse dopo aver scelto il cassetto di destinazione, il tipo di processore installato (con pieno supporto per lo 060 e il PPC) e un assign inserito nella user-startup.



Le preferenze del programma.

Uso

La prima volta che si esegue il programma verrà richiesta la modalità di schermo da utilizzare (consigliabile l'uso di una modalità a 16 o 24 bit, e quindi di una scheda grafica) e il numero di serie per la personalizzazione: il programma si presenta decisamente bene, con una barra di strumenti (fissa e non modificabile dall'utente) posizionata nella parte alta dello schermo immersa in uno sfumato sfondo azzurro; le icone della barra seguono i dettami dell'AmigaOS 3.5/3.9, illuminandosi quando vengono premute.

Come prima cosa verifichiamo le preferenze cliccando sulla penultima icona (raffigurante una borsa di attrezzi); come potete notare anche dalle figure, possiamo scegliere di utilizzare, per le scansioni, ScanQuix oppure i driver di BetaScan (sono installati soli i driver; il programma BetaScan non è incluso nel pacchetto), se attivare o meno i bubblehelp e il salvataggio delle icone in formato NewIcon, e l'anteprima a colori durante l'acquisizione da scanner.

FxScan è nato come soluzione integrata per la gestione delle immagini; dalla fase

Scheda prodotto

Produttore: Felix Schwarz (Innovative)
Sito web: http://www.innovative-web.de
Disponibile presso: VirtualWorks, http://www.virtualworks.it
Prezzo: non comunicato

di acquisizione, alla visualizzazione, alla elaborazione per terminare con la stampa, l'archiviazione ed ora anche il riconoscimento dei caratteri: vediamo dunque in dettaglio le varie caratteristiche.



L'anteprima di scansione.

Per la fase di acquisizione, abbiamo già detto che il programma si appoggia a ScanQuix e BetaScan (recensiti sul numero scorso, a cui vi rimandiamo per i dettagli); da notare solo che con l'uso dei driver BetaScan c'è una maggiore integrazione col programma (come per esempio la visualizzazione dell'anteprima nella finestra di FxScan). Nel caso avessimo già le nostre immagini su disco, è possibile caricarle e visualizzarle; in questo caso segnaliamo (come già accennato nella rubrica della posta d questo stesso numero) che FxScan è uno dei pochissimi programmi per Amiga in grado di aprire e visualizzare i file in formato TIFF-G3-Fax, tipici del servizio FreeFax. Inoltre, grazie a routine ottimizzate di visualizzazione, se una immagine è più grande dello schermo, premendo il pulsante sinistro del mouse e movendosi nelle quattro direzioni otterremo uno scroll dei più veloci e fluidi mai visti su Amiga; per visualizzare una immagine è necessario selezionarla dal desktop del programma stesso e premere il pulsante a forma di monitor (alcuni tool, come quelli di scansione, saranno disabilitati durante la visualizzazione).

Per ciò che concerne gli effetti che si possono applicare alle immagini, ne abbiamo a disposizione una piccola selezione di quelli che si trovano normalmente in altri pacchetti, ma più che sufficienti per gli obiettivi che si pone il programma (tra l'altro, ogni effetto applicato all'immagine di destinazione viene effettuato in tempo reale nell'anteprima che si vede a schermo; solo in seguito sarà possibile applicarlo definitivamente alla nostra immagine): possiamo iniziare con la correzione dei colori (gamma correction compresa), per passare al mirror (specchio) e al rotate (rotazione di 90, 180, 270 gradi, ma non a mano libera), al negativo, alla conversione in bianco e nero. Sono inoltre disponibili l'effetto blur (sfocatura) e il suo contrario sharpen (nitidezza), la funzione scale (per ingrandire) e cut (per ritagliare una parte di immagine); insomma, abbiamo a disposizione tutto l'occorrente per correggere una eventuale scansione venuta male senza necessariamente acquistare un programma di fotoritocco per effettuare semplici modifiche; molto utili, questi effetti, anche per migliorare una acquisizione di un documento di testo da passare poi alla funzione di riconoscimento caratteri. Quando siamo soddisfatti della nostra opera possiamo stamparla senza uscire dal programma, oppure salvarla nei vari formati supportati (vedere il riquadro per maggiori informazioni); inoltre possiamo utilizzare FxScan come fotocopiatrice impostando semplicemente il numero di copie, la densità di scansione in dpi e la modalità bianco e nero o colori: il programma supporta le caratteristiche avanzate del printer.device della versione 3.5 di AmigaOS ma anche in presenza di sistemi meno recenti è in grado di ottimizzare la stampa grazie a routine proprietarie di stampa.

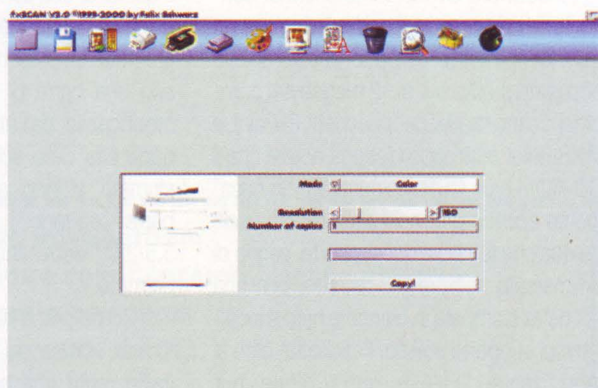
OCR

Ma il piatto forte del programma è il riconoscimento dei caratteri partendo da una immagine acquisita da scanner; in realtà non è necessario che sia stata acquisita da scanner, in quanto l'OCR funziona su qualsiasi immagine che sia presente sul desktop di lavoro di FxScan, quindi si può usare tranquillamente anche con immagini eventualmente caricate da disco.

Questa funzione era attesa da molto tempo dagli utenti Amiga in possesso di scanner; infatti a parte un vecchissimo programma OCR dato in dotazione con un altrettanto vecchio scanner manuale e un programma portato da Xwindow (su Linux), non era disponibile nulla del genere. Ciò dipende dal fatto che la funzione di OCR non è di semplice implementazione; infatti il programma, senza ovviamente conoscere a priori il tipo di carattere/font



Gli effetti applicabili alle immagini.



Funzione fotocopiatrice.

Prova OCR a 200dpi

Utili_o

Una vofta eseguito il programma, vi si presenta una schennata introd_iva_ gii da Questo primo impatto noterete che, nono stante le_nzionicomplessed_ cui idotatoil pr_ramma, il t_o e reso semplice da una interfaccia gra_ca chiara e _ organiuata.

Come prima cosa i consigliabile impo stare le preferenze general__ _n paticolare i utile impostare un butter adeguato al prop_o sistema (almeno200 KB _ si usano normali dischetti, 1 MB o piCl se si utili_ uno streamero un hard diskcome unità di backup) e le p_oriti dei sotto-pr_i del programma (vi i infatti un elevato uso del muttitasking da parte del programma. che slega completamente l'interfacciagralica e il suo rehesh dai task di Dackup, restore e compare).

Prova OCR a 300dpi

UtiliMo

Una volta eseguito il programma, vi si presenta una schermata introduttiva; gi_ da questo primo impatto noterete che, nonostante le funzioni complesse di cui i dotato il programma, il tutto i reso semplice da una interfaccia grafca chiara e ben organiuata.

Come prima cosa i consigliabile impostare le preferenze generali; in particolare i utile impostare un buffer adeguato al proprio sistema (almeno 200 KB se si usano normali dischetti, 1 MB o pi_ se si utiliua uno streamer o un hard disk come unit_ di backup) e le priorit_ dei sotto-processi del programma (vi i infatti un elevato uso del multitasking da parte del programma, che slega completamente l'interfaccia grafca e il suo refresh dai task di backup, restore e compare3.

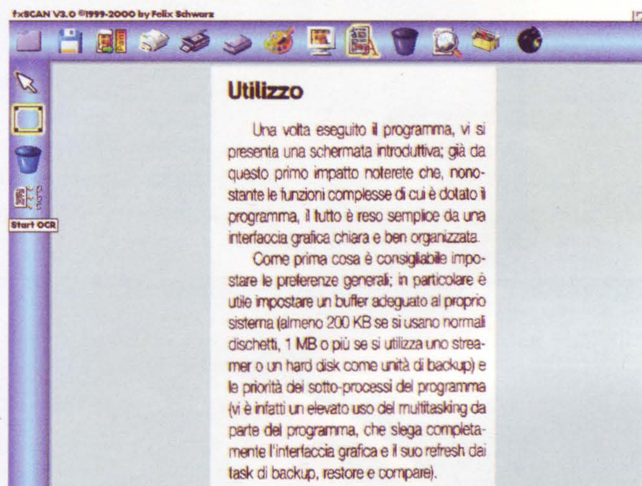
Caratteristiche principali

- ✓ Supporta sia ScanQuix che BetaScan.
- ✓ Anteprima in tempo reale con i driver di BetaScan.
- ✓ Funzione OCR (riconoscimento caratteri) con funzione di correzione manuale o automatica tramite data base.
- ✓ Funzione di fotocopiatrice.
- ✓ Carica i seguenti formati grafici:BMP, PCX, IFF-ILBM, TIFF (LZW), JPEG, TARGA, YUVN, IFF-RGB8, PNM (P5/P6), LJPG (Lossless JPEG).
- ✓ Salva questi formati grafici: BMP, PGM, PPM, JPEG, RGB8, TARGA, IFF24.
- ✓ Crea icone in formato newicons (l'icona è una piccola diapositiva dell'immagine salvata).
- ✓ Visualizza le immagini, consentendo un veloce scroll delle stesss.
- ✓ Stampa immagini (supporta il printer.device del 3.5 e quello dei WB più vecchi ottimizzandoli).
- ✓ Effetti possibili sulle immagini: Correction (contrasto, gamma, luminosità, ecc.), MinMax, Mirror (verticale e orizzontale), Blur, Rotate, Invert, Black & white, ICS-color-calibration, Scale, Sharpen, Cut.
- ✓ Interfaccia grafica a 24bit con bubble-help.
- ✓ Supporta fxPAINT.
- ✓ Carica immagini tramite drag&drop su AppIcon presente sul WB

utilizzato per la stampa del documento di cui vogliamo una versione testo, deve riuscire a riconoscere i caratteri facendo il minor numero possibile di errori (altrimenti per l'utente finale non ne varrebbe la pena).

La funzione di riconoscimento caratteri è utilissima per chi ha a che fare spesso con documenti trasmessi via fax che, per esempio, devono essere modificati e ritrasmessi; oppure in tutte quelle situazioni in cui un archivio di sole immagini bitmap del documento non è sufficiente ma è necessario avere anche lo stesso in formato testo: più è complesso il documento sorgente e più sarà difficile per il programma OCR riconoscere la parte che realmente contiene il testo da quella che contiene solo disegni o altri simboli.

In questo caso FxScan ci viene in aiuto; infatti, una volta selezionata sul desktop l'immagine che vogliamo far passare sotto la funzione di OCR ed aver cliccato sul relativo tool, possiamo selezionare solo le parti che ci interessano tramite il disegno di box: nel caso non sia necessario creare questi riquadri di delimitazione, possiamo indicare al programma di procedere direttamente sull'intera immagine. E' da notare, come anche specificato nel manuale, che maggiore è la densità in dpi di acquisizione e migliore sarà il risultato finale; come esempio abbiamo provato a scandire una colonna di un numero di Enigma Amiga Life (la recensione di DiavoloBackup del numero 115) prima a 200 dpi e poi a 300 dpi: i risultati del riconoscimento caratteri sono visibili nei due riquadri. Noterete che a 200 dpi ha commesso molti più errori che a 300; a questa risoluzione il riconoscimento è stato quasi perfetto, se teniamo conto del fatto che non è in grado di interpretare le lettere accentate: la nota negativa è che a 300 dpi qualsiasi foglio A4 occupa parecchia memoria, quindi non tutti saranno in grado di effettuare l'OCR in una singola passata, considerando anche che il tempo richiesto dal programma per l'elaborazione è di qualche minuto (su uno 040 a 28 MHz, ma ricordiamo che supporta anche il PPC) per quel piccolo trafiletto. Nel caso in cui una parola non sia riconosciuta correttamente, appare una finestra (disabilitabile a piacere tramite le preferenze) che ci permette di correggere l'errore ed eventualmente si può indicare al programma di salvare queste correzioni in un database che sarà utilizzato per i successivi riconoscimenti.



Utilizzo

Una volta eseguito il programma, vi si presenta una schermata introduttiva; già da questo primo impatto noterete che, nonostante le funzioni complesse di cui è dotato il programma, il tutto è reso semplice da una interfaccia grafica chiara e ben organizzata.

Come prima cosa è consigliabile impostare le preferenze generali; in particolare è utile impostare un buffer adeguato al proprio sistema (almeno 200 KB se si usano normali dischetti, 1 MB o più se si utilizza uno streamer o un hard disk come unità di backup) e le priorità dei sotto-processi del programma (vi è infatti un elevato uso del multitasking da parte del programma, che slega completamente l'interfaccia grafica e il suo refresh dai task di backup, restore e compare).

Testo di esempio usato come prova per l'OCR.

Conclusioni

Per finire, vi consigliamo di tenere eventuali documenti il più possibile allineati con i bordi dello scanner ed intervenire tramite gli effetti messi a disposizione all'interno del programma per migliorare le scansioni (come per esempio aumentare il contrasto e la nitidezza). Il giudizio non può che essere ottimo, considerando che mantiene tutto ciò che promette, fornendo finalmente una soluzione integrata per la gestione delle immagini ma soprattutto dei documenti grazie all'OCR; funzione questa che sicuramente è migliorabile (siamo solo alla prima versione) ma che già ora dà degli ottimi risultati.

Non dimentichiamo che supportando i driver di BetaScan, possiamo provare questi driver prima di acquistarlo; considerando il basso costo è sicuramente una buona scelta nel panorama dei programmi di gestione dello scanner (con il 'bonus' di un OCR integrato, per ora disponibile solo con FxScan). ■

In prova

Amiga SDK 1.01 per Windows

di Paolo Canali

La versione per Windows del pacchetto Software Developement Kit permette a chiunque di sviluppare i programmi per l'Amiga della prossima generazione.

L'Amiga Software Developement Kit è un programma per Windows che ha un solo scopo: familiarizzare con il futuro ambiente Amiga e iniziare a scrivere semplici programmi in linguaggio C oppure nel nuovo linguaggio Assembly che sarà utilizzato dalla piattaforma hardware Amiga attualmente in fase di progettazione. Per ottenere questo scopo contiene un rudimentale emulatore del futuro computer, ma non è assolutamente un pacchetto di emulazione completo nello stile di UAE o Fusion: sono emulate soltanto le parti strettamente necessarie alla messa a punto dei programmi, come la shell e la scrivania di sistema. In altre parole, l'SDK contiene solo qualche "mattone" del nuovo sistema operativo, sul quale l'edificio deve ancora essere costruito. Per sapere che aspetto avrà veramente il nuovo Amiga bisogna ancora aver pazienza.



La scrivania del nuovo sistema operativo mostra un'immagine di sfondo e alcuni dimostrativi.

Le funzionalità dell'SDK per Windows sono identiche a quelle della versione Linux, e l'unica differenza importante è la procedura d'installazione, che nell'SDK per Windows è guidata dal classico Wizard Installshield, che esegue automaticamente tutte le operazioni necessarie. E' sufficiente lanciare l'unico file che compone il pacchetto, rispondere a poche domande e introdurre la chiave di attivazione ottenuta tramite il sito Internet di Amiga. La chiave di attivazione è il primo segnale della natura sperimentale dell'SDK: si può ottenere solo tramite l'apposito sito Internet www.amigadev.net, che svolge la funzione di centro vitale per il supporto, e consente ad Amiga di tener traccia di tutti gli sviluppatori sparsi nel mondo.

Assieme al software l'installer prepara anche quasi 4 MB di manuali in formato PDF, che rappresentano la guida iniziale per lavorare con il nuovo sistema operativo. Sono scritti in lingua inglese semplice e chiara, con un approccio strettamente pratico. Chi si accosta per la prima volta al nuovo sistema operativo può contare su qualche informazione introduttiva, ma forse un po' troppo sintetica e comunque rivolta ai programmatori esperti.

La lettura della documentazione rivela immediatamente che il sostema operativo del prossimo Amiga è completamente diverso da quello che conosciamo. La conservazione del nome Amiga all'interno dell'SDK rappresenta più che altro una filosofia di base, che riassume le qualità positive della nostra amata piattaforma: semplicità d'uso e versatilità. Queste doti

si possono già intravvedere lanciando le applicazioni dimostrative dell'SDK, molto semplici ma già sufficienti per apprezzare la versatilità della nuova interfaccia grafica.

Elate

Chi legge Amiga Enigma Life tutti i mesi saprà già che il cuore del nuovo sistema operativo si chiama Elate ed è sviluppato da Tao Group, una giovane società inglese. La caratteristica principale di Elate è la presenza di uno strato di astrazione tra il software (scritto possibilmente in linguaggio C o Java) e l'hardware del computer. Questa tecnica è già stata ampiamente collaudata in passato su altri sistemi operativi, che Elate dovrebbe superare per efficienza grazie alla maggior esperienza accumulata. In pratica sul prossimo Amiga non sarà possibile manipolare i "veri" registri dell'hardware in modo arbitrario e usare il codice macchina nativo del processore: Elate mette al programmatore un "paio di occhiali" virtuale che gli presenta un "computer teorico", diverso da quello reale, che tuttavia può programmare in piena libertà. In questo modo i programmi continuano a funzionare anche se l'hardware cambia. C'è comunque un'enorme differenza rispetto ai sistemi operativi come Windows, dove il programmatore non può proprio toccare l'hardware e deve servirsi di routine misteriose e straordinariamente ingombranti anche per le funzioni più ovvie. Il codice gestito da Elate può essere tradotto in vero linguaggio macchina nativo e accedere ai veri registri del computer, se è stato scritto correttamente e in un modo che non ostacola la compatibilità: questo significa che non c'è obbligo di utilizzare le funzioni di sistema e il sacrificio in termini di prestazioni è minimo.

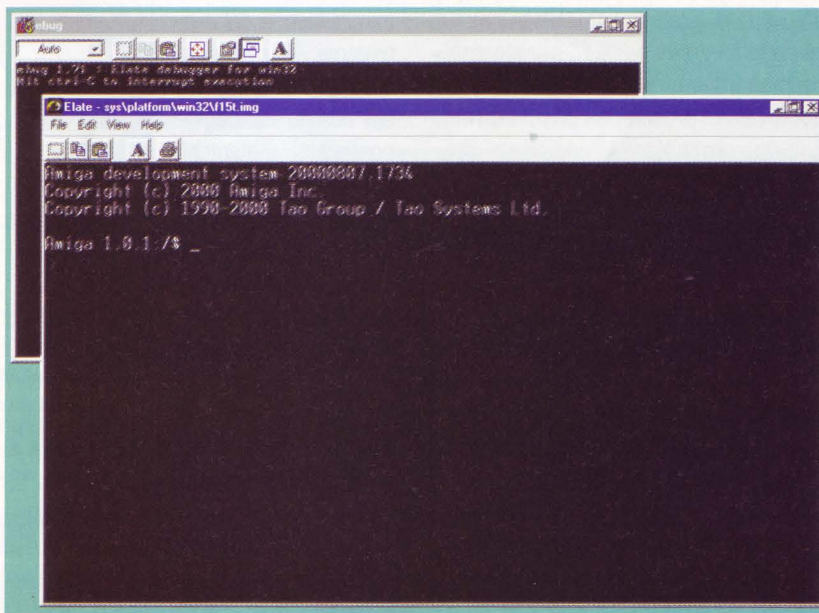
Elate è particolarmente adatto alle Internet Appliances, cioè ai computer dedicati alla singola funzione. Infatti i programmi si possono eseguire direttamente da FlashRom, senza bisogno di caricarli dal disco fisso o dal floppy drive. L'apposito compilatore presente nel developer kit permette di realizzare il programma e inglobarlo nell'immagine di un disco virtuale rappresentato da un file con estensione Efs, che contiene solo le parti del sistema operativo effettivamente utilizzate. La versione 1.01 dell'SDK include l'Elate Runtime 2.09 e un'immagine di Elate predefinita che ha dimensione pari a 53,2 MB e porta il numero di versione 2.0000807.1734.

I tool di sviluppo

Giudicato con i criteri del mondo Windows, l'Amiga SDK è un sistema di sviluppo eccezionalmente compatto e spartano. Occupa complessivamente 78,3 MB sul disco fisso e funziona senza problemi su qualsiasi PC moderno con processore di classe Pentium II o superiore e almeno 64 MB di Ram; per la prova è stato utilizzato un normale PC con processore Amd Duron 650 MHz, 192 MB di RAM, scheda grafica Matrox Marvel G400 e Windows 98 prima edizione. Terminata l'installazione, il primo impatto può sconcertare chi è abituato ai ricchi sistemi di sviluppo per Windows, che automatizzano l'intero ciclo di creazione del software: tutto è facile e guidato, dal concepimento dell'idea alla compilazione del file autoinstallante finale, senza tralasciare l'inserimento dei "bug" (per colpa del compilatore o di una delle 1000 librerie che collega a sua discrezione al sorgente).

Al contrario l'Amiga SDK si presenta come un classico ambiente di sviluppo cross-platform strettamente funzionale. E' del tipo utilizzato per il debug dei programmi eseguiti dai microcontrollori, che gestiscono schede elettroniche come quelle impiegate da stampanti, centraline di comando industriali ecc. Proprio come l'Amiga SDK, questi pacchetti sono per lo più nati in ambiente Unix e quindi si controllano da linea di comando, appoggiandosi alle potenti funzioni del sistema operativo.

Purtroppo la trasposizione in ambiente Windows rende necessarie altre funzionalità, già da tempo disponibili nei tool di sviluppo per altri sistemi operativi di tipo "embedded" che hanno lo stesso scopo di Elate.



La shell di sistema con il debugger.

La carenza principale che complica la vita al programmatore è la totale assenza di strumenti grafici per la gestione del progetto, che aiutano a tener traccia dei sorgenti, della configurazione del sistema e della relativa documentazione; manca anche una guida in linea adeguata. E' tuttavia disponibile un semplice debugger non grafico per verificare la causa degli errori d'esecuzione ed esaminare lo stato del sistema operativo.

Volendo fare un paragone, abbiamo a disposizione una bicicletta sportiva: tutti sanno come funziona, e inoltre porta alla meta in modo sano e sicuro. Però in certi casi sarebbe meglio avere a disposizione un'automobile, magari una bella fuoriserie: ed è quello che Amiga ci darà nel prossimo futuro. ■

AWeb 3.4

di Gabriele Favrin

Lo scorso Dicembre AmiTrix Development ha reso disponibile un update gratuito di AWeb che lo porta alla versione 3.4. In queste pagine presentiamo le principali migliorie apportate al browser e i bachi corretti, con una particolare attenzione ai problemi pratici risolti dall'aggiornamento.

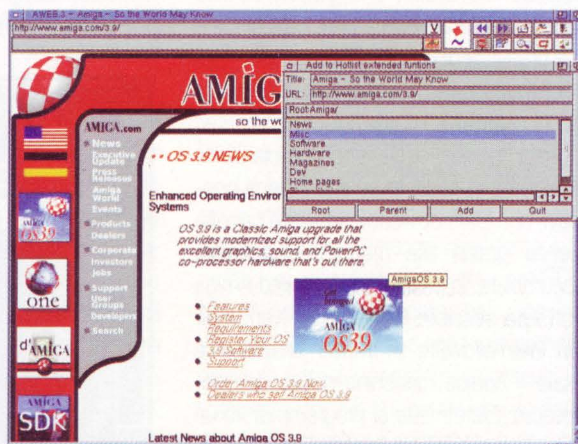
Correzioni

AWeb è considerato il più stabile fra i browser Amiga e quello con la miglior implementazione degli standard HTML e JavaScript. Purtroppo in diversi siti i risultati ottenuti non sono ottimali e talvolta anche con AWeb si verifica un blocco della macchina. Le cause di questi problemi sono di due tipi: da una parte gli errori del programmatore, dall'altra gli orrori, i lettori ci scusino il gioco di parole, commessi da webmaster che basano le proprie pagine non sugli standard ma sul fatto che i browser PC riescano a visualizzarle.

In AWeb 3.4 sono state eliminate diverse condizioni che potevano comportare il crash del sistema. Innanzi tutto le funzioni basate sull'utilizzo dello stack, ad esempio la gestione di tabelle nidificate, ora operano sempre entro i limiti dello stesso, a costo di generare pagine incomplete. E' dunque consigliabile impostare uno stack abbastanza alto (almeno 16384 byte) tramite l'icona del programma. Un'altra possibile causa di blocchi era l'uscita da pagine contenenti elementi JavaScript, form e frame. L'ultimo dei problemi, raro ma molto insidioso, era legato all'HTML: se una casella all'interno dell'elemento "<TABLE>" conteneva gli attributi "COLSPAN=0" e "ROWSPAN=0", AWeb entrava in un loop infinito.

Rimossi anche diversi bachi secondari che rendevano più ardua la navigazione. Il controllo delle intestazioni della pagina ricevuta dal server, ad esempio, non teneva conto della direttiva "pragma: no-cache" e creava problemi con alcuni siti interattivi. Un altro problema era dato da JavaScript esterni, ormai molto diffusi. In caso di errore nel loro contesto o di redirezionamento del file da parte del server, la visualizzazione della pagina era interrotta portando a schermate vuote. Un altro problema era l'impossibilità di gestire da tastiera bottoni di navigazione e menù popup, testi contenenti caratteri come virgolette o asterisco. Il problema si concretizzava nell'impossibilità di aggiungere alla hotlist siti con i suddetti caratteri nel titolo.

Discorso a parte per le tabelle: come rilevato da molti, in siti dove sono usate per creare impaginazioni particolari tramite immagini allineate fra loro, il risultato spesso non era dei migliori. Questo dipendeva anche dal fatto che AWeb finora non calcolava correttamente l'altezza delle singole caselle se espressa in forma percentuale. Erano inoltre ignorate le indicazioni in



AWeb sul sito di AmigaOS3.9. Notare il "tooltip" stile Internet Explorer: il mouse si trova sull'immagine del package. In alto, il nuovo plugin per aggiungere un sito a un determinato gruppo della hotlist.



I nuovi menù popup nei moduli migliorano la resa delle pagine e rendono più facile scegliere fra le opzioni disponibili.

Scheda prodotto

Produttore: AmiTrix Development
Sito: http://www.amitrix.com/aweb.html
Disponibile presso: il sito web dell'azienda
Prezzo: upgrade gratuito per gli utenti di AWeb 3

tal senso relative alle immagini. Ora il problema è stato risolto, sebbene limitatamente alle tabelle più semplici, a causa delle modifiche altrimenti richieste, eccessive per una revisione minore del programma. Altri problemi erano legati alla funzione di invio email generate da un form, che non codificava correttamente il testo inserito, creando quindi incompatibilità con alcuni script automatici presenti sul web.

Diversi anche i bachi relativi a JavaScript che ne riducevano la compatibilità. L'evento "onSubmit" relativo ai form era generato prima che lo stesso fosse costruito in memoria, mandando così in errore alcuni script di verifica dei dati immessi. Problemi analoghi con gli eventi "onClick" (oltretutto non supportati nell'elemento "<AREA>") qualora la routine invocata non avesse restituito un valore. Ne era affetto per esempio il servizio di email gratuite freemail.it. Risolte inoltre alcune delle ultime carenze nell'implementazione JavaScript1.1, come l'impossibilità di definire all'interno di uno script le funzioni collegate agli eventi (es. "onClick=funzione"). Un problema curioso era invece l'impossibilità di selezionare parti di testo con il mouse se uno script modificava la proprietà "window.defaultStatus". Risolto poi un baco relativo alla gestione JS degli anni oltre il 2000.

Eliminato anche uno dei problemi più fastidiosi, noto a chi usa AWeb come tool di sviluppo JavaScript, ossia la frequente visualizzazione dei requester di errore e del debugger su schermi diversi da quello del browser.

In ambito JavaScript accanto ai bachi rimossi ne sono stati aggiunti altri. Non si tratta di distrazione: vista l'implementazione JavaScript dei browser PC e la fantasia di certi webmaster, è stato necessario snaturare alcune funzioni. La modifica più curiosa riguarda diversi array di oggetti resi accessibili anche come funzioni (ossia "array()" invece che "array[]") dopo che alcuni webmaster molto preparati hanno pensato bene di ricavare gli elementi degli array in questo modo...

Completano il quadro le migliorate funzionalità di stampa e più stabili plugin di decodifica delle immagini, che vedono il contributo nientemeno che di Olaf Barthel, il principale sviluppatore di AmigaOS 3.5.

Nuove funzionalità

Le novità più evidenti di AWeb 3.4 sono ispirate ai browser PC. Intanto, come da più parti richiesto, sono stati implementati i menù popup nei moduli: invece di lunghe liste da scorrere, che oltretutto rovinavano l'impaginazione dei siti, sono presenti bottoni da "cliccare" per visualizzare le scelte disponibili. Sempre in ambito HTML anche AWeb ora supporta l'attributo "FACE" dell'elemento "<FONT>" che consente al webmaster di specificare il tipo di font con cui visualizzare i testi. Per ottenere i migliori risultati è necessario disporre degli stessi font di Windows. Consigliamo a questo proposito il tutorial su http://www.kittycat.co.uk/computing/webfonts/ almeno relativamente all'installazione dei font TTF.

Altre novità di tipo estetico consistono nella modifica del puntatore del mouse quando si trova su un link. Ciò rende più facile individuare i link ad esempio all'interno di mappe. Fa da complemento ideale a questa caratteristica la visualizzazione di un "tooltip" (o "bubble help") contenente l'alt text delle immagini quando il mouse vi si trova sopra.

Per quanto riguarda il programma è degno di nota il supporto di AmiSSL, una libreria SSL gratuita che svincola gli utenti dalla necessità di usare Miami registrato per accedere ai siti protetti (E-Commerce, Home Banking, ecc).

AWeb 3.4 supporta inoltre la rotellina presente sui mouse PC. A questo scopo nelle impostazioni GUI sono presenti quattro eventi (rotella su e giù, con o senza shift) cui può essere associata un'azione, come lo scroll del documento a video. Contro i banner pubblicitari è poi presente un'opzione che consente di limitare il caricamento delle immagini a quelle presenti sul sito in cui ci si trova, evitando così quelle "linkate" da altri siti, come appunto i banner.

Interessanti anche le novità JavaScript: ora AWeb offre la possibilità di interrompere uno script qualora resti in esecuzione per più di un minuto o consumi troppa memoria. Il browser può inoltre tentare di eseguire anche script appartenenti alle nuove versioni di JavaScript. Ciò è utile soprattutto per quei programmi marcati erroneamente come JS 1.2 o che usano solo pochi oggetti JS 1.2, come ad esempio "screen", appositamente implementato.

Chiudono la rosa delle novità una serie di funzioni avanzate per gli appassionati di ARexx, fra cui spicca la possibilità di eseguire script all'avvio e termine del programma. In questo modo viene semplificata la realizzazione di funzioni aggiuntive come l'history globale.



Le nuove funzionalità di stampa e, in basso, un'anteprima del plugin per gestire i cookie, reso possibile dal migliorato set ARexx di AWeb 3.4.

Conclusioni: un buon update... quasi

Da quanto detto finora si potrebbe desumere che AWeb 3.4 sia ormai lo stato dell'arte in fatto di stabilità. Purtroppo non è così: con alcuni siti il browser risulta meno stabile di prima. Al momento in cui scriviamo le cause non sono ancora note, ma si auspica un intervento rapido di AmiTrix per rendere giustizia a un browser altrimenti davvero buono. Sempre in tema di crash segnaliamo anche un problema sorto con il sistema Picasso96, i cui utenti dovrebbero disattivare la visualizzazione progressiva delle immagini in quanto foriera di crash in determinate circostanze. Il problema sarà risolto con la versione 2.1 del prodotto, di prossima uscita. ■

Tutorial

Creare un sito Web

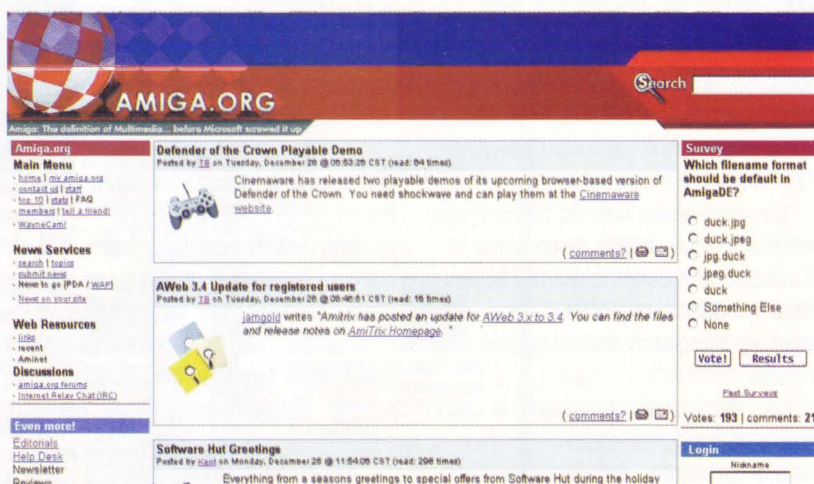
Parte seconda:
I sei passi del successo

di Paolo Pettinato

Nel numero 115 di Amiga Life ci siamo messi davanti allo schermo e abbiamo provato a costruire da zero il nostro primo sito web. Lo abbiamo fatto con l'aiuto di un tutorial di base di Gabriele Favrin, che ci ha preso per mano e ci ha dato le prime dritte utili per cominciare.

Sono passati tre mesi, ed è arrivato il momento di cambiare marcia: di rendere cioè il nostro sito un sito di successo. Paolo Pettinato, che oltre a collaborare con Amiga Life è anche (e direi soprattutto) fondatore di siti di successo quali AmiWorld e Quantum Leap, ci racconta la sua personale esperienza. Se dopo aver letto questo articolo il vostro sito ha improvvisamente avuto un insperato successo... beh, non ditelo a Paolo, potrebbe montarsi la testa! [D.F.]

Il successo, cosa è il successo? E' una questione che lasciamo ai filosofi, convenendo che nel campo dei siti web il successo è comunicare efficacemente a un numero sempre maggiore di persone. Passare da home page a sito di successo richiede sei passi. Ad ognuno di essi è dedicato un paragrafo. Buona lettura e... buona fortuna.



Ecco un esempio di sito di successo, con una comunità di lettori vasta e fidelizzata e con grafica gradevole e perfettamente funzionale. Il sito è stato realizzato con pochi sforzi grazie a PHP-Nuke, un utile tool di design di siti dinamici.

Capita spesso che ci si affacci alla produzione di contenuti web per gioco e curiosità. Costruita la propria home page, magari sfruttando i consigli del precedente tutorial (Amiga Life 115), potrebbe nascere il desiderio di fare qualcosa di più. Si inizia ad arricchire i contenuti con nuove tematiche, a ricevere le prime lettere di feedback dei visitatori giunti lì per caso. L'innocua home page diventa gradualmente un punto di riferimento per molti, trasformandosi magari in un web magazine con tanto di staff.

Il piacevole svago di un tempo diventa un vero e proprio lavoro part time, impegnativo ma denso di soddisfazioni.

Ed ecco nascere nuovi problemi, di natura non necessariamente tecnica, ma ugualmente superabili con un tantino di accortezza e pianificazione.

Uno: Visione

Impegno, dedizione, attenzione possono derivare dal convergere di fattori contingenti ("non ho niente da fare" e "voglio fare colpo sulla sorella di Luca"). E' il caso di riviste che nascono, brillano e - inesorabilmente - muoiono in meno di tre mesi.

Oppure possono derivare da qualcosa di più profondo, di più importante, di più stabile: la visione. La visione non significa sognare di ricevere da Jay Miner la missione di evangelizzare i pcisti. Visione significa sapere cosa si vuole realizzare e perché. Significa avere un'idea e una motivazione fondamentale alla base del vostro operato.

Fermatevi un attimo a riflettere, magari con un amico molto in gamba. Il vostro fine sarà fornire news in italiano o parlare di qualcosa di cui nessuno ha mai parlato? Tradurre articoli interessanti oppure far lavorare insieme gruppi diversi di persone? Non importa quanto possa essere strana e ardua la vostra idea, l'importante è esserne convinti. La convinzione è la base da cui nascono e si sviluppano una ferrea motiva-

zione, un impegno costante e una vigile attenzione, i tre pilastri di un sito di successo.

Quali sono le motivazioni vostre e del vostro progetto? Le prime possono essere anche di natura personale (imparare da situazioni nuove, fare nuove conoscenze, rendersi utile, essere conosciuti), le seconde devono rispondere ad una esigenza più o meno diffusa: mancanza di news in italiano, informazioni su un nuovo prodotto oppure la mancanza di un punto vendita con prezzi accettabili. Il vostro progetto web avrà dunque come fine la risoluzione di un problema. Il vostro successo dipenderà in parte dalla vostra capacità di risolverlo.

Alla visione bisogna ancorare una condotta perfettamente coerente. La linea di condotta vostra e del vostro progetto devono essere chiare e comunicate da ogni vostro atto. Più delle mielose parole, più delle promesse, conta il vostro comportamento. In questi caso gli esempi da manuale sono poco chiari, conviene attingere all'esperienza personale.

Una delle cose che più tira di un sito web è il mercatino dell'usato. Gli annunci permettono una forte **fidelizzazione** dei lettori: il lettore si augura di poter trovare quella data cosa che cerca da tempo o spera in qualche strepitosa occasione. Il lettore spera. Settori interi dell'economia campano sulla speranza del colpo di... fortuna: dalle lotterie ai piccoli truffatori (resi celebri dai film partenopei). Il mercatino avrebbe fortemente aiutato la mia rivista (AmiWorld) e gratificato il vulcanico collaboratore che aveva proposto l'idea.

Peccato che AGI avesse da qualche mese progettato un mercatino dell'usato, sebbene ancora da attivare... Si provò a pensare una collaborazione tra i due, ma sarebbe risultata svantaggiosa per l'utente. Il pilastro della visione di AmiWorld è la collaborazione tra diverse parti della comunità Amiga.

Creare un altro mercatino avrebbe contraddetto il fine fondamentale della rivista. Ho dovuto barattare gli accessi e - cosa più importante - scontentare fortemente uno dei migliori collaboratori per una questione di "valori".

Perché? Non è una questione di altruismo (cosa da evitare assolutamente! Quando si è sul mercato bisogna perseguire il proprio vantaggio - anche se in maniera eticamente scorretta - per sopravvivere). Un comportamento coerente ed eticamente vincolato porta alla **credibilità**, la base di ogni rapporto.

Se i vostri lettori e collaboratori credono in voi, non potete contraddirvi... Altrimenti li perderete, per sempre.

Due: Identificazione del Target

Stabiliti contenuti e messaggio, è buona prassi identificare il lettore modello a cui ci si rivolge. Vi rivolgete ad un pubblico generalista (come Amiga Life) oppure a dei tecnici (come Amiga Blast)? Quali conoscenze base dovrà avere per comprendere i contenuti?

Per allargare il bacino di utenza e fornire un utile servizio, spesso si ricorre a testi di supporto per rendere intelligibile il sito





e... VENTIMILA!

A volte capita. Si inizia a curare una pagina WEB dedicata ad Amiga e dopo poco (oddio, sono passati più di due anni!!) ci si ritrova a quota VENTIMILA accessi, senza neppure ospitare qualche immagine porno (Beh, forse una o due ci sono, anche se dubito che qualcuno riuscirà a trovarle)...



Tante cose sono cambiate negli ultimi due anni. Rimane una costante: l'incertezza del futuro. Ma non è il caso, né l'occasione di lamentarsi contro questo o contro quello: nulla cambierebbe.
L'importante è che siamo sempre qua, l'importante è andare avanti.
AmiWorld, a dir il vero, è ultimamente meno dinamico. Forse perché il clima non è più quello di operosa speranza dell'era Collas o forse perché io sono troppo occupato con gli studi (Esami di stato!). Noi, comunque, la nostra buona volontà ce la mettiamo tutta e stiamo studiando come rendere AmiWorld diverso: più ampio, più ricco, migliore.
State in campana.

Prima di chiudere, vorrei ricordare delle persone che molto hanno giovato ad AmiWorld.
Prima di tutto Luca Danelon, che con i suoi cd ;) e soprattutto con i suoi consigli ci ha accompagnato in questo lungo viaggio.
Un grande, grandissimo ringraziamento a Massimo Marino di TGM: è stato lui a valorizzarmi due anni fa e a darmi la forza di mettere su un sito diverso. E ancora oggi continua a sostenerci per quanto concerne parte del materiale recensito.
Vorrei ricordare anche PirlAGA, Fabio Rotondo, Sergio Rocco (che non c'entra niente con AmiWorld ma è stato il mio mito per tanti anni), Enrico Altavilla, Parrot e Krazy.
Senza di loro, tutto questo non sarebbe stato possibile.



Beh, nemmeno senza di VOI, che avete iniziato sopportando le mie cavolate adolescenziali e, ora, trovate articoli tradotti in 7 lingue.
Un bacione e abbraccio ai migliori colabboratori che un Direttore potrebbe avere, in particolare: Fabio Costa, Emanuele Di Matteo (e la sua stupendissima Claudia), Joseph Lombardo, Joachim Thomas, Massimiliano D'Isidoro (ora latitante).

Paolo Pettinato

Il mio primo e spero non ultimo successo. Ventimila accessi in due anni: ora è tempo di voltare pagina.

Valori e aspettative

Ci sono argomenti che una rivista tecnica non ama toccare. I valori sono tra questi. Enigma Amiga Life, rivolgendosi ad una comunità molto particolare, farà eccezione con questo box. I valori sono la base su cui la comunità Amiga ha edificato se stessa. I valori costituiscono la base su cui ogni iniziativa di successo si deve fondare. Qual è la vostra scala di valori? Mettete prima il bisogno degli altri o la vostra ambizione personale? Preferite la faticosa maturazione vostra e dei vostri collaboratori oppure l'esercizio di un soffocante carisma? Non importa quale sia la risposta e né tanto meno è il caso di fare i moralisti. Spesso attività di successo sono compensazioni (positive) di un vizio. L'importante è, per quanto possibile, conoscere la propria scala dei valori e comunicarla con chiarezza. In un progetto possono ben coesistere scale di valori diverse (con un nucleo fondamentale comune), l'importante è conoscere la differenza reciproca e non innescare aspettative in contrasto con la propria natura.

Ecco il sito di una iniziativa di successo che conoscete bene... (perdonate l'autocitazione, ma aspiro ad una promozione in EAL.. ;)

anche ai non esperti. E' una pratica utile, però, solo in caso le nozioni richieste siano poche (come nell'ottimo caso di http://amigaita.cbj.net, la vetrina telematica del canale IRC #amigaita, che spiega perfettamente cosa sia e come funzioni IRC). La situazione è diversa se è vostra intenzione argomentare riguardo l'estetica della programmazione assembly...

Quali sono le esigenze del vostro visitatore ideale? Trovare rapidamente il prodotto giusto da comprare, essere informato tempestivamente sulle novità internazionali oppure capire cosa diavolo sia questo AmigaDE?

In base alla risposta potrete decidere se investire tempo nella creazione di un potente database interno, quanti e quali contenuti collegare dalla home page e con quali operatori esterni stringere accordi. Anche la grafica dovrà essere funzionalmente pertinente alle esigenze dell'obiettivo. Una grafica scarna e leggera è ideale per i siti di news, dove è importante trovare quello che interessa con un rapido colpo d'occhio. In altri casi, la grafica serve come cassa di risonanza del vostro messaggio: una grafica d'impatto è utile per sottolineare che le vostre idee sono futuristiche. Attenzione, comunque, a non barattare troppa usabilità con l'estetica: il vostro sito deve soddisfare determinati requisiti funzionali, che variano da caso a caso.

Ecco dove potrete creare le mailing list per lettori e collaboratori. Egroups consente di decidere la natura della mailing list: moderata e non, accessibile con o senza autorizzazione, ecc...

Importantissimo stabilire il tono della comunicazione funzionalmente ai target individuati (possono essere più di uno): un tono demenziale, magari condito da immagini porno ritoccate, mal si addice nel caso dobbiate convincere della serietà di un prodotto, viceversa è perfetto per alleggerire determinati contenuti se ci si rivolge ad un pubblico giovane e scanzonato (pensate alle riviste di videogiochi).

L'attenzione ai gusti e alle tipologie di lettori è una pratica che va coltivata con costante attenzione. Una volta tanto, la tecnica è dalla vostra parte: esistono particolari sistemi per monitorare il comportamento dei vostri lettori, spesso mascherati dietro innocui contatori.

Servizi come The counter.com (www.thecounter.com) o Shinystat (www.shinystat.it) monitorano quante **impressions** e **lettori singoli** avete, identificando la risoluzione (utile in caso desideriate ripensare la grafica in maniera più funzionale), il browser, l'OS utilizzati. L'attivazione di questi servizi è gratuita e veloce: basta inserire nella home page una pozione di codice HTML o Javascript. Sono servizi utili ma non pienamente affidabili: eventuali incompatibilità con i browser Amiga, Javascript non attivato o eccesso di traffico sul server di monitoraggio provocano stime d'accesso per difetto.

Inoltre appesantiscono il sito, aumentando il tempo di visualizzazione dello stesso.

Con l'affermarsi del vostro sito, sarà utile avvalersi di statistiche più raffinate per scoprire quali siano gli articoli più letti, quanti nuovi lettori e da dove provengano. Per ottenere questi dati è necessario instal-

lare sul server appositi applicativi (free o a pagamento), operazione non sempre permessa (specialmente da chi offre hosting gratuito).

Un metodo perfettamente complementare, ma più artigianale, consiste nello scorazzare su vari canali IRC alla ricerca di vostri lettori, da sottoporre ad un pressante interrogatorio. In tal maniera si ha un contatto diretto con il lettore, si comprendono le sue esigenze e si ottengono consigli su come migliorare il sito. Non fidatevi ciecamente di questo metodo d'indagine: il campione di persone fermate sarà per forza di cose non rappresentativo, capiterà spesso di ricevere richieste che soddisfano esigenze particolari non condivise dall'intera comunità di lettori.

Il modo più sicuro, sebbene meno ortodosso, per conoscere il vostro lettore consiste nel mettere insieme tutte le informazioni ottenute tramite questi diversi metodi d'indagine, interpolando i dati ottenuto col sempre necessario buon senso.

In un mondo in costante movimento come Internet, l'intuito è una risorsa preziosissima. Analizzare scientificamente una data situazione in costante mutamento richiede più tempo di quello disponibile. Si consiglia vivamente lo sfruttamento spudorato di amici particolarmente ingegnosi, da tempestare di domande e minacciare di percosse in caso osino negarvi aiuto.

Tre: Posizionamento

Vitale è la **pianificazione**, basata in primo luogo sul posizionamento della vostra attività rispetto alla concorrenza. Cosa distinguerà il vostro sito dalle iniziative analoghe? Velocità o approfondimento? I contenuti a cui date più spazio sono trattati dalla concorrenza? Se sì, in modo simile? Come differenziarsi?

E' un lavoro lungo, basato su intuizioni fulminanti dopo tanto rimuginare. Le risposte ad alcuni problemi saranno individuabili con maggiore facilità perché consequenziali alla visione. Nel caso si operi in ambito Amiga, probabilmente si finirà con trattare i tradizionali contenuti: news, recensioni, tutorial nel caso di un web magazine; schede informative sui prodotti venduti in caso di negozio.

A parità di posizionamento, potrà variare il messaggio di fondo ("noi amighisti siamo il meglio", oppure "cerchiamo di non fare i fanatici") e la maniera con cui si utilizzano gli strumenti tradizionali. Se il vostro punto di forza e di debolezza è essere un umanista in un mondo di tecnici probabilmente darete più importanza alle persone (attraverso le interviste) rispetto a esoteriche recensioni zeppe di formule astruse. Farete leva sull'umanità delle persone (famose o comuni?) per indagare un aspetto complesso come l'amighismo.

A parità di messaggio, potrete differenziare il posizionamento estremizzando alcuni strumenti a dispetto di altri: ad esempio potrete fornire news continue, traducendo permanentemente comunica esteri, garantendo ai lettori una tempestività che solo il web può dare.

Quattro: Staff

Una delle preoccupazioni maggiori di progetti in crescita è la difficoltà di trovare collaboratori. Preoccupazione spesso fuori luogo: se si possiede e si sa comunicare una visione, i collaboratori verranno da sé. Perché il nuovo progetto diverrà il vostro tarlo costante, qualcosa di cui siete entusiasti e non importa quanto schifo faccia adesso, diverrà presto qualcosa di stupendo (tutte le iniziative di successo di oggi furono all'inizio poco più di sfoghi intestinali).

Parlerete del vostro progetto in IRC. Scriverete mail ad amici, conoscenti, estranei e nomi noti (come Canali, l'istituzione che ogni amighista che si rispetti ha contattato almeno una volta nella propria vita (non vorrei essere nei panni della mailbox di Paolo, adesso... ndr)).

Chiederete aiuto a Danelon, Franza e persino ai vicini di casa. Non importa quanti rifiuti avrete (specialmente dai primi due), ben presto vi troverete ad avere un numero sempre crescente di aiutanti. Se ciò non avviene, non sapete comunicare la vostra visione oppure siete dieci anni in anticipo rispetto ai tempi (oppure l'idea di partenza

Piccolo Glossario Essenziale:

● **Fidelizzazione:** Processo per cui la comunità di lettori visita con frequenza regolare il vostro sito. La fidelizzazione avviene fornendo un servizio utile al lettore con regolarità: news continue, dossier periodici, giochi e concorsi a premi.

● **Gratificazione:** La gratificazione è il meccanismo principe della pubblicità, del commercio e della seduzione. Si applica anche con lettori e collaboratori. Venire e contribuire al vostro sito deve essere adeguatamente ricompensato dalla soddisfazione di aver fatto qualcosa di utile, di importante e dal piacere di mostrare il proprio nome a moltitudine di popoli.

● **Credibilità:** La chiave di volta di ogni iniziativa, specialmente se no-profit. La credibilità è il requisito fondamentale, la garanzia principe che dovete assicurare a collaboratori e lettori. La credibilità si costruisce attraverso l'operato giornaliero di anni di lavoro e può andare perduta con una sola azione poco corretta (o percepita tale). Il web è basato su regole opposte alla politica: in rete, non la farete franca. Prima o poi qualcuno vi scoprirà e saranno guai.

● **Pianificazione:** Organizzazione e gestione ottimale del tempo e delle risorse. Capacità di intravedere tendenze, piegarle a proprio vantaggio pagando il prezzo del cambiamento e del rischio. La pianificazione va fatta a tavolino puntando sul lungo periodo e va considerata prioritaria rispetto a tante cose più urgenti ma meno importanti.

● **Impression:** Fondamentalmente, si genera un impression ogni volta che si accede ad una pagina. Le impression tengono conto dei caricamenti successivi: ogni volta che lo stesso lettore torna alla home (dopo aver letto un articolo) genera un impression. E' uno strumento di misurazione molto parziale.

● **Lettori singoli:** Parametro fondamentale, ottenibile attraverso appositi tool server-side capaci di individuare il numero di connessioni singole che accedono al vostro sito.
E' il parametro più affidabile di misurazione del successo del vostro sito, ma non tiene conto di quante persone diverse utilizzino la stessa connessione (ad esempio, cinque persone potrebbero utilizzare lo stesso computer e la medesima connessione, apparendo come un utente singolo).

era totalmente sballata, cosa tutt'altro che rara, vero Petty? ndQueiDue).

Una volta formato un gruppetto, occorrerà suddividere chiaramente i compiti in base al progetto web in realizzazione, definendo i reciproci obblighi. Attenzione a non burocratizzare oltremodo il tutto: Internet cambia continuamente e bisogna avere una struttura abbastanza flessibile per adattarsi costantemente.

E' importante avere un organo di comunicazione interno al progetto, per favorire lo scambio di idee e appianare le inevitabili incomprensioni. La realizzazione di una mailing list è qualcosa di tecnicamente banale, ma umanamente fondamentale. Operatori come www.egroups.com offrono mailing list gratuite, chiedendo in cambio nel peggiore dei casi il permesso di inserire una piccola scritta pubblicitaria alla fine di ogni mail inviata. Un fastidio irrilevante se confrontato con i vantaggi.

Comunicare con i proprio collaboratori è la conditio sine qua non di ogni attività, specialmente per i progetti no-profit. Chi vi aiuta darà l'anima per il vostro progetto, ma soltanto se si sentirà coinvolto. Ricordate che siete sulla stessa barca: barricarsi dietro a ruoli e ordini è il modo migliore per naufragare.

I collaboratori sono persone estremamente mature (perché donano il loro tempo per il bene comune), ma spesso si comportano come bambini: si accorgono subito di come li considerate e di quanto tempo dedicate a loro e al progetto. Potrete ingannarli per un po' con scuse più o meno credibili ("ehm, non ho potuto scrivere l'editoriale perché ho dovuto consolare mia nonna per la morte del gatto Fuffy") ma alla lunga capiranno. E se vi ritroverete soli e abbandonati, saprete perché.

La più importante risorsa di un coordinatore è la credibilità. Non barattate il più prezioso dei gioielli con l'imbarazzo di risolvere sinceramente un problema serio. Sbagliare è umano, mentire ai collaboratori è diabolico.

L'attenzione allo staff deve essere costante: sono persone stupende da cui avrete molto da imparare. Trascurarne anche solo uno significa perdere qualche loro buona idea o magari ritrovarselo a dirigere la vostra principale concorrente... E rimpiangerlo per sempre.

Cinque: Direzione

Chiedetevi senza falsa modestia quale contributo siate in grado di dare, basandovi sulle vostre peculiari abilità e difetti.

Alcuni identificano la direzione con il ruolo di web master: curare da sé l'impaginazione e l'aspetto del sito, disegnando da sé la grafica. Questa scelta consente un controllo maniacale di ogni dettaglio, accorcia i tempi di pubblicazione e favorisce un'impressione di maggiore vicinanza al proprio progetto. Personalmente sconsiglio la fusione di due ruoli distinti, specialmente se di questa caratura: svolgere due ruoli contemporaneamente implica la metà del tempo per ognuno.

A prima vista, il ruolo di direttore sembra richiedere poco tempo: il direttore non scrive articoli (editoriale escluso), non traduce, non impagina. Il direttore è quella figura che, pur non facendo assolutamente niente, sgobba più di tutti.

Un direttore deve curare i rapporti con i lettori, motivare e seguire i collaboratori, i contatti con fonti privilegiate (per arrivare alle notizie prima degli altri) e inventare mille modi diversi per promuovere il proprio sito. Dovrà spendere del tempo a convincere i collaboratori ad accettare decisioni difficili e impopolari sebbene necessarie...

Ovviamente, separare la direzione dalla gestione diretta del sito implica anche degli svantaggi. I tempi si dilatano e spesso hanno luogo fraintendimenti. Una regola (non universale) suggeritami dall'esperienza diretta è che maggiore è la distanza dal direttore dalla gestione diretta del sito, maggiore sarà l'autonomia del webmaster. Questo oscuro personaggio, forte della sua importanza, inizierà a imporre determinate scelte o resterà sordo ad alcune richieste del direttore. In questi casi, è bene riconsiderare la propria decisione alla luce delle considerazione del webmaster e fare marcia indietro se questi palesi di avere ragione. In caso contrario, mai darla vinta al webmaster: un conflitto continuo e persistente tra capitano e timoniere porta la nave a incagliarsi sugli scogli...



Inserire la Password

Invia



E' possibile proteggere l'accesso alle statistiche tramite una password. La concorrenza non saprà mai quanti accessi avete...

Sei: Promozione

Bene, avete lavorato 4 mesi con 17 collaboratori e avete preparato il miglior sito di questo mondo. E anche il più inutile se nessuno lo visiterà. Per acquisire lettori è operativamente più efficace puntare su una promozione pianificata piuttosto che basarsi sul tam-tam spontaneo degl

amighisti.

E' necessario individuare quali canali sfruttare: pubblicità su IRC, sulla carta stampata (arricchendo il buon Franza) o sulla rete (arricchendo me). Caldeggio vivamente l'ultima opzione (ma che strano! ndr). Depositati i vostri fondi sul mio conto in banca, vi è concesso ricorrere anche ad altri canali di promozione.

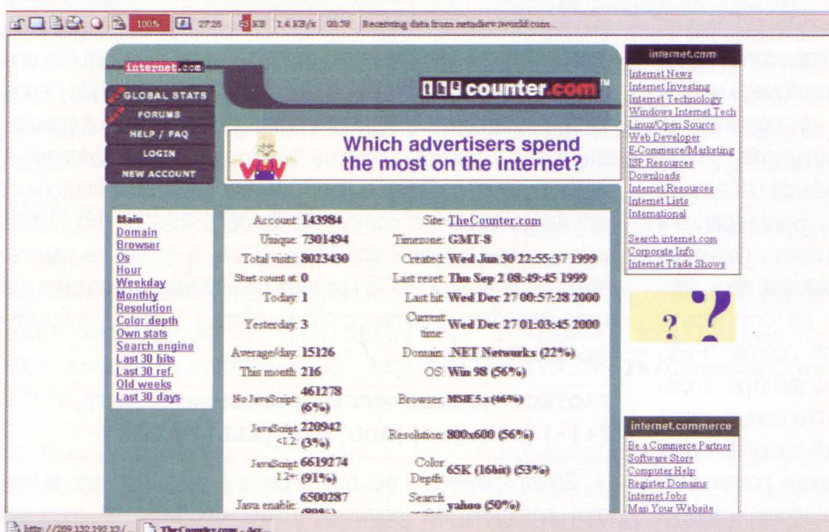
Utile lo scambio di banner con iniziative simili o, più in generale, con siti che generano una gran quantità di traffico. Esistono anche meccanismi automatici di scambio banner inter-piattaforma. Nel caso vi affidiate a questi ultimi, fate attenzione all'"exchange rate": in alcuni casi è necessario mostrare 2 o persino 4 volte i banner fornitovi affinché il vostro venga mostrato sui siti affiliati.

Altro pericolo è la natura del banner, su cui non sempre potete esercitare il veto: sarebbe poco professionale mostrare banner pornografici o, molto peggio, di Microsoft.

Fondamentale è essere registrati nei più famosi motori di ricerca e portali: sono lo strumento principe di navigazione in rete. La registrazione è effettuabile manualmente o in automatico, servendosi di appositi tool o persino società specializzate. In molti casi non vale la pena spendere decine di dollari per essere presenti in oltre 500 motori di ricerca, considerato che il 90% degli internauti ne usa meno di 10.

Nel caso si punti davvero in alto, si potrà persino pagare uno spazio pubblicitario su una rivista professionale. In questi casi è utile impadronirsi di adeguati strumenti teorici, che spiegheremo in breve senza pretesa di esaustività.

Innanzi tutto occorre chiedersi quante e che tipo di persone leggeranno il vostro trafiletto e quante inserzioni/annunci concorrenti sono presenti sullo stesso canale.



Un assaggio dei parametri verificati da TheCounter.com. Purtroppo, i browser Amiga spesso sfuggono al monitoraggio.

Ipotizziamo un caso concreto. E' vostra necessità pubblicizzare l'ultimo vostro applicativo grafico. Isolate tre possibilità: inserzione su EAL a 150.000 lire, inserzione in rete a 50.000 lire, inserzione su PC Professionale a 500.000 lire (le cifre sono del tutto ipotetiche e sconnesse da ogni realtà). Sempre per ipotesi, immaginiamo che EAL vanti 20.000 lettori, la rivista in rete 5.000, PC Professionale 500.000. Lo strumento teorico atto a identificare il costo che dovete pagare per raggiungere il singolo lettore è chiamato Prezzo-Contatto. Vale la seguente semplice relazione: Prezzo-Contatto=Prezzo Inserzione/Numero lettori.

Quindi, raggiungere un lettore di EAL costerà: 7,5 lire, della rivista in rete: 10 lire, di PC Professionale: 1 lire.

Il risultato dell'analisi è paradossale, poiché non tiene conto di un importante parametro e strumento di valutazione: i Potenziali Interessati. Nello specifico, i Potenziali Interessati saranno utenti Amiga, che costituiranno probabilmente l'1% dei lettori di PC Professionale. In tal caso, Il Prezzo-Contatto-Reale sarà pari a Prezzo-Inserzione/potenziali-interessati: 100 lire.

Il terzo strumento d'indagine è il Numero di Inserzionisti Concorrenti (Nc) che offrono la stessa tipologia di prodotti. Il numero di potenziali clienti è influenzato da numero d'inserzionisti concorrenti.

Se 5 inserzionisti della rivista in rete offrono applicativi grafici, il numero di Potenziali interessati sarà pari a 5000/5= 1000. Quindi il costo Contatto reale sarà pari a 50000/1000=50 lire.

Converrà far pubblicità su EAL (ecco, adesso sì che ci siamo! ndr).

Per finire: Le ragioni del cuore

Le regole del buon giornalismo impediscono l'inserimento di note biografiche all'interno dei propri articoli. In alcuni casi, però, diventa necessario fare riferimento al bagaglio di esperienze personali per il beneficio del lettore. Si è deciso di confinare l'esperienza di chi scrive in questo ultimo paragrafo, dedicato alle motivazioni di 4 anni di lavoro. Spesso mi chiedo cosa diamine mi abbia spinto a creare AmiWorld, la rivista web di cui sono stato direttore fino a qualche mese fa. Indubbiamente il desiderio di promuovere Amiga, di rendermi utile in qualche modo. Poi il giovanile desiderio di fare nuove esperienze, di conoscere gente nuova con cui condividere l'ardere di una passione. E la voglia matta di sdebitarmi con gli amighisti che hanno tenuto in vita la nostra piattaforma.

Oggi, sebbene le cose siano diverse, tutto è tornato come prima. Esiste una nuova avventura in cui buttarsi (AmigaDE) e c'è di nuovo la voglia di contribuire ad un futuro migliore. Si ricomincia da zero.

Consiglio caldamente di buttarvi anche voi nella mischia, di fare il piccolo passo con decisione. Se metterete adeguata passione, vi assicuro che non ve ne pentirete. ■

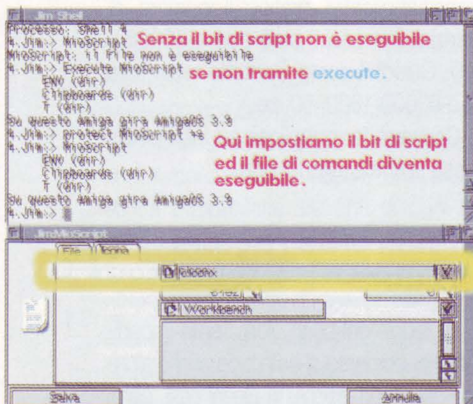
AbcWorkbench

di Andrea Favini

In questo numero andremo ad analizzare l'utilità dei cosiddetti file di comandi, potente strumento, a volte sottovalutato, di AmigaOS.

Cosa sono i file di comandi?

Anche se, come probabilmente avrete già sentito alla nausea, AmigaOS è uno stupendo sistema operativo dall'impostazione grafica a finestre, esso in realtà possiede caratteristiche utilizzabili solo da linea di comando (o semplicemente più comode da utilizzare da Shell). Senza per ora addentrarci nell'analisi approfondita degli strumenti più complessi e potenti come PIPE, ARexx, awnpipe, andiamo a prendere in esame i file di comandi, i quali comunque possono utilizzare anche le appena citate caratteristiche.



I tre modi di lanciare uno script.

Struttura

Un file di comandi è un normale file di testo in formato ASCII; i comandi sono separati tra loro dai ritorni a capo. Giusto per entrare nel concetto ne scriviamo uno semplicissimo che esegue due soli comandi, il primo per visualizzare il contenuto del disco RAM, il secondo invece stampa una scritta a video:

```
dir ram:
echo "Su questo Amiga gira AmigaOS 3.9"
```

Certo, l'utilità di questo script sembrerebbe quella di una stufetta nel deserto, ma per introdurre l'argomento è sufficiente.

Una volta salvato, il file in questione è un normalissimo file di testo, quindi se tentassimo di lanciarlo così com'è ci vedremmo rispondere che il file non è eseguibile. Per potere sfruttare il nostro file di comandi le possibilità sono tre: la prima è quella di lanciarlo da Shell anteponendo il comando execute, cioè:

```
execute mioscript
```

oppure associare al file di comandi un'icona progetto il cui programma associato sia c:Iconx. La terza è quella di impostare il bit di script del file, così che venga riconosciuto dal sistema come un file di comandi direttamente eseguibile.

Impostare il bit di script

I modi per impostare il bit di script sono molti; in questa sede prenderemo tre alternative, due tramite AmigaOS e una con DirectoryOpus 4. Il metodo più semplice ed intuitivo è quello che sfrutta la finestra di informazioni di AmigaOS. Selezionando l'icona del file in questione (va bene anche quella fittizia di default visualizzata quando si sceglie l'opzione "Mostra tutti i file") e andando a scegliere nel menù Icone la voce Informazioni... (combinazione di tasti AmigaDestro I) ci compare la suddetta finestra, in cui basta andare a selezionare il checkbox relativo a "script" e salvare. Tramite la Shell AmigaDOS l'operazione è altrettanto semplice ma meno immediata. Il comando che si utilizza è "protect", la cui sintassi è la seguente:

```
PROTECT [FILE] <file|pattern>[FLAGS]
[+|-][<flags>][ADD|SUB][ALL][QUIET]
```

Senza spaventarsi per nulla, questa è semplicemente la sintassi completa del comando come riportata dal manuale AmigaDOS e ci dice moltissime cose, tra cui le parecchie alternative sul modo di impostare i bit. Nel nostro caso dobbiamo modificarne solo uno, quello di script, il cui flag relativo è s, quindi dovremmo semplicemente aprire una Shell e digitare:

```
Protect <mioscript> +s
```

dove mioscript è il file in questione completo di percorso (a meno di trovarsi a lavorare nella directory in cui risiede). Spiegandosi meglio, se ad esempio il file di comandi si trova in sys:scripts/ e noi aprendo una shell siamo in sys:, se digitiamo

```
Protect Mioscript +s
```

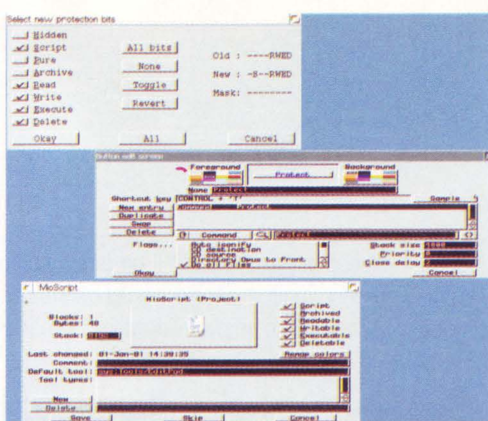
il file non verrebbe trovato; invece se prima scriviamo

```
cd sys:scripts
```

oppure

```
Protect sys:scripts/Mioscript +s
```

il comando andrebbe a buon fine. Per verificare da Shell se l'operazione è stata eseguita correttamente basta digitare il comando LIST. Nella finestra dovrebbe comparire l'elenco dei file con la maschera dei bit di protezione, la quale dovrebbe essere -s—rw-d oppure -s—rwed a seconda se sia o meno impostato anche il bit eseguibile (e), il quale comunque dovrebbe esserlo solo se si tratta di un programma. Tra l'altro, se tutti i nostri file di



Come attivare il bit s di un file di comandi con Dopus 4. Notare anche come configurare il pulsante Protect.

comandi risiedono in un'unica directory, sarebbe buona cosa aggiungere tale cassetto al path di sistema, in modo che da qualsiasi posizione basti digitarne il nome senza percorso per eseguirlo. Anche qui le possibilità sono due, o una linea nella user-startup:

```
PATH sys:scripts/ ADD
```

oppure aggiungere il percorso nella linea PATH della startup-sequence, cioè:

```
Path >NIL: RAM: C: SYS:Utilities SYS:Rexxc SYS:System S:
SYS:Prefs SYS:WBStartup SYS:Tools SYS:Tools/Commodities
SYS:c/Compressori SYS:Scripts
```

Tramite DirectoryOpus 4, oltre al modulo IconInfo (finestra simile a quella di Informazione del WorkBench) è possibile associare il comando Protect ad un bottone. Basta dunque selezionare il file e premere il bottone Protect e nella finestra che appare selezionare il checkbox Script.

Idee

A questo punto, visto come fare per far vedere al sistema un normale file di testo come se fosse un programma vero e proprio, non ci resta che dare alcuni suggerimenti su come sfruttare il potente strumento dei file di comandi. Innanzitutto dovremmo valutare quali sono le operazione che maggiormente effettuiamo nel normale uso quotidiano del nostro Amiga, vedere poi quali tra queste necessitano di un notevole numero di interazioni con il sistema ed infine trovare i comandi AmigaDOS preposti ad effettuare tali passaggi. Un esempio, che sappiamo già essere in uso da parte di parecchi utenti, anche se alcuni preferiscono utilizzare uno script ARexx, è il lancio del set di applicazioni per collegarsi ad Internet. La possibilità di base è quella di lanciare lo stack TCP (Miami o Genesis che sia), un browser ed il programma di posta elettronica. Affinamenti possibili potrebbero essere l'apertura di tali applicazioni su uno schermo a parte ed il lancio di un'applicazione come ToolManager che aggiunga una barra di dock appositamente configurata per eseguire gli innumerevoli programmi che man mano potrebbero rivelarsi utili durante una sessione nel web, come ad esempio StrICQ, Amster o NetInfo. Esempi di script reperibili in rete o semplicemente sui CD di AmigaOS 3.5 e 3.9 sono quelli per la conversione delle icone. Potrebbe essere buona cosa analizzarli per prendere spunti per la compilazione dei propri. Nei file di comandi, come per le sequenze di avviamento, è possibile inserire dei commenti, oppure, con lo stesso sistema disabilitare una o più linee di comando, anteponendo alla linea in questione un puntoevirgola. L'apostrofo rovesciato (`) invece, serve per fare eseguire un comando all'interno del contesto di un altro comando. La situazione sembra molto più complicata di quella che è; ad esempio, il comando Echo, una volta terminato il suo output, invia un segnale di ritorno a capo, quindi non è possibile fare stampare a video sulla stessa riga l'output di un'altro comando come ad esempio date. Quindi scrivendo:

```
echo "Oggi è:"
date
```

l'output sarebbe

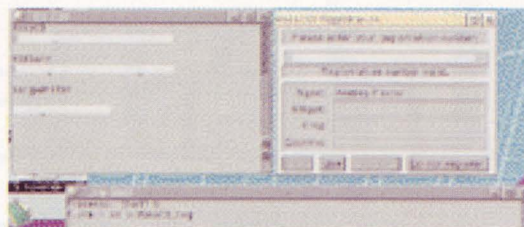
```
Oggi è:
Martedì 02-Gen-01 09:47:14
```

invece con:

```
echo "Oggi è: `date`"
```

avremmo:

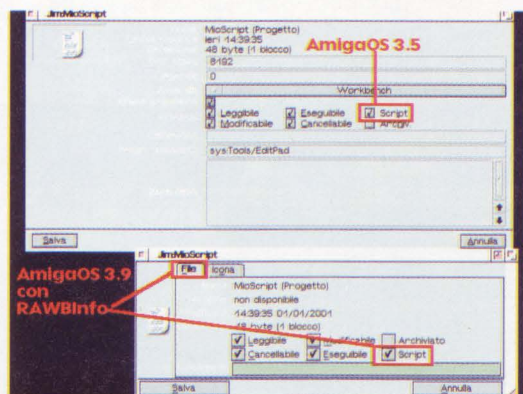
```
Oggi è: Martedì 02-Gen-01 09:47:14.
```



Come configurare Dopus 4 perché nasconda all'utente i file col bit H impostato.

I bit di protezione

H	Nascosto; funziona solo con Dopus e permette di nascondere, attivando l'apposita opzione, i file nei lister.
S	Si tratta di un file di comandi.
P	Il file è un comando pure che può essere fatto residente.
A	Significa che è stato archiviato (di solito lo impostano automaticamente i programmi di backup).
R	Il file può essere letto.
W	Il file può essere modificato.
E	Si tratta di un programma eseguibile.
D	Permette la cancellazione del file.



L'impostazione del bit di script tramite la finestra Informazioni di AmigaOS.

Conclusioni

Visti così i file di comandi potrebbero sembrare decisamente limitati, ma in realtà abbiamo solo preso in esame una piccola parte delle loro caratteristiche e potenzialità. Nel prossimo numero andremo ad analizzare le caratteristiche avanzate dei file di comandi tra cui gli altri simboli speciali, i comandi specifici, la differenza tra file semplici ed automatici e infine ne costruiremo assieme uno complesso che esegua parecchie operazioni. Alla prossima.

Internet

di Gabriele Favrin

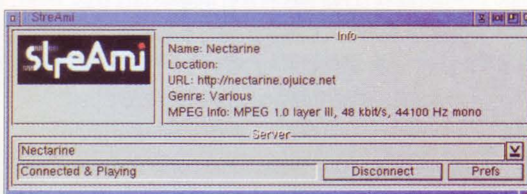
Le netradio

Dapprima fenomeno riservato alle radio commerciali che trasmettevano in Real Audio, oggi la moda delle netradio è diffusa a macchia d'olio. Analizziamo un altro aspetto della rivoluzione di Internet.



Anche AmigaAMP, il client che più assomiglia al famoso WinAMP, supporta le netradio.

Oltre alla consultazione di siti ed al prelievo di file, va diffondendosi un altro utilizzo della grande Rete, ossia l'ascolto di flussi audio provenienti dalle più disparate parti del mondo e dai contenuti più diversi: musica commerciale o etnica, discussioni, programmi divulgativi e molto altro. Si tratta delle netradio, vere e proprie emittenti radiofoniche diffuse tramite web e disponibili 24 ore su 24. Rispetto alle radio convenzionali, trasmesse via etere, offrono una "sintonizzazione" precisa: addio affannose ricerche di frequenze, basta collegarsi ad un preciso IP per ascoltare un audio privo di interferenze o fruscio e di qualità solitamente paragonabile a quello delle radio normali (22 KHz), se non superiore poiché alcune emittenti propongono anche trasmissioni a 44 KHz (che è la frequenza di campionamento dei CD).



StreAmi su Nectarine: noduli a go-go!

http://www.shoutcast.com: tutto sulle netradio. Come sentirle, come farle (non su Amiga, per ora) e un'infinita lista di emittenti.

La qualità dell'audio è strettamente legata alla banda a disposizione. Questo è l'unico punto debole di un fenomeno che permette a chiunque di diventare DJ senza aprire un'attività o cercare lavoro in qualche radio. Il "segnale audio" è un flusso dati in formato MPEG1 layer III (il "famigerato" MP3, insomma) erogato a getto continuo da un server verso il client dell'utente. La frequenza di campionamento dell'audio ed il suo livello di compressione determinano il numero di kilobyte necessari per ogni secondo di trasmissione. E' chiaro che maggiore sarà la qualità dell'audio maggiori saranno i KB che il server dovrà inviare. E' per questa ragione che sono rare le emittenti che offrono i 44 KHz/128 kbps tipici di un brano MP3 in qualità CD: tale audio richiede la trasmissione di circa 20 KB al secondo, più di quanto possa supportare una linea ISDN 128!

Ma cos'è esattamente la banda e come stabilire se la propria è sufficiente all'ascolto delle netradio? La banda, o meglio la "larghezza di banda", rappresenta il numero massimo di dati che l'utente può ricevere in un singolo istante. Si calcola dividendo per otto la velocità di collegamento (espressa in kilobit) ed ottenendo i kilobyte (unità di misura più comune) ricevibili in un secondo. Ne consegue che a 28,8 la banda massima è di 3,4 KB/s; a 33,6 sale a 4,2 KB/s; a 41,3 (velocità raggiungibile in V90 con centrali telefoniche di media qualità) è di 5,1 KB/s e a 57,6, per i più fortunati dotati di un buon impianto ed allacciati ad ottime centrali, è di ben 7,2 KB/s. Si tratta tuttavia di valori teorici. Le velocità effettive sono influenzate da diversi fattori: la conversione analogico/digitale dei vari modem (il proprio e quello del provider); i possibili rallentamenti in rete; il sovracarico dovuto alla trasmissione TCP dove, diversamente dai comuni collegamenti diretti modem/modem, ad ogni pacchetto dati si aggiungono varie informazioni necessarie all'instradamento dello stesso. Il risultato è che se anche il flusso di molte emittenti si attesta sui 2,5 o 3 KB/s, una connessione a 28,8 (che ricordiamo supportare una banda di 3,4 KB/s) non è sufficiente e comporta frequenti interruzioni dell'audio. Il collegamento a 33,6 (4,2 KB/s) solo in certi casi risulta più adeguato. In pratica i risultati migliori si ottengono con una connessione V90 (dai 5 KB/s in su) o ISDN (64 kbit equivalgono a 8 KB/s e senza l'appesantimento della conversione analogico/digitale). Calcolando le velocità è anche opportuno riflettere sul fatto che generalmente in rete si tende a variare le proprie attività: prelievo posta, navigazione web,

magari chat su IRC o ICQ. Tutto questo, soprattutto la navigazione, sottrae banda e rende indispensabile averne a sufficienza.

I contenuti

Scoraggiati? Speriamo di no, poiché, disponendo di una discreta velocità di connessione, si possono fare interessanti scoperte. La rete è piena di emittenti, basta collegarsi a siti come http://www.shoutcast.com o http://www.live365.com, scorrere gli elenchi e scegliere ciò che più interessa. La sintonizzazione è semplice, su PC: si "clicca" su un apposito link, il browser carica un file ASCII con estensione ".pls" e lo trasmette ad un client per le netradio, ad esempio WinAMP. Anche alcuni client Amiga supportano i file ".pls" ma, al momento, in maniera incompleta. E' quindi preferibile scaricare tali file e copiare a mano l'IP in essi presente.

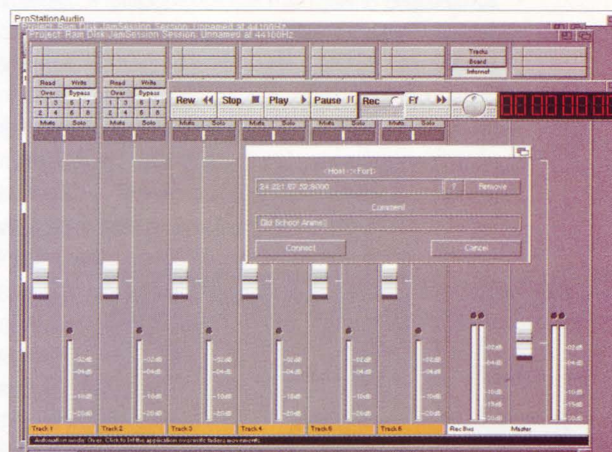
I siti citati sono dei portali e danno un'idea della vastità del fenomeno. Tanto per fornire qualche indirizzo già da ora, citiamo alcune fra le netradio più curiose, cominciando da Nectarine (sito Internet http://nectarine.ojuice.net). E' uno dei migliori esempi della libertà che Internet regala: in quale altro contesto poteva nascere un'emittente che trasmette solo le produzioni musicali della scena demo? E si possono fare anche richieste, basta collegarsi al canale IRC dell'emittente e indicare la propria preferenza. Se disponibile, si potrà risentire il vecchio modulo che accompagnava tal demo. A chi preferisce i cartoni animati giapponesi, in particolare i più classici, è invece consigliato l'ascolto di Anime Old School (IP 24.221.67.52 porta 8000). Per gli appassionati di musica italiana e per gli italiani nel mondo c'è Radio ItalWeb (http://www.radioitalweb.com). Ai fan degli 883 è invece dedicata Radio883 (sito http://www.883network.com), che propone solo materiale inerente il gruppo: interviste, esibizioni live ed altro, il tutto autorizzato dal managment del complesso. A tale proposito è utile sottolineare che le netradio non sono come Napster: ascoltandole non si commette alcun illecito, a patto però di non salvare quanto si sta ricevendo (un'opzione presente in alcuni programmi). Normalmente è la radio che deve premurarsi di avere il diritto di trasmettere determinati materiali ma in alcuni casi (ad esempio per le emittenti ospitate da Live365) è il sito ospite che cura gli aspetti legati al diritto d'autore.



I client Amiga

Sebbene la tecnologia Shoutcast alla base delle netradio esista già da qualche tempo e sia totalmente aperta, a differenza di Real Audio che usa un protocollo di trasmissione e dei formati di compressione proprietari, solo in tempi recenti i programmatori Amiga hanno mostrato interesse per questo tipo di applicazioni. Il primo ad offrirne il supporto è stato Prostation Audio, un potente ma complesso programma di editing audio. L'uso non è dei più semplici: all'avvio di PSA bisogna individuare la finestra mixer e scegliere come sorgente "Internet", poi premere il tasto "rec" (in un'altra finestra, e se lo schermo è piccolo si sovrapongono...), immettere l'indirizzo e ascoltare. Funziona bene a patto di usare la mpega.library versione 68k (per la frequenza delle netradio è comunque sufficiente) o WarpOS, poiché con quella per PowerUp si blocca inesorabilmente.

Una valida alternativa è il client dedicato StreAmi. Utilizza un'interfaccia MUI e anch'esso si appoggia alla mpega.library, in qualsiasi versione. Ha da poco superato i problemi di gioventù e sembra abbastanza stabile, anche se presenta ancora qualche difetto: connessioni lente in primis, ma anche crash in certe situazioni. Più recente è Streamer, creato appositamente per interfacciarsi ai browser. Supporta i file ".pls" pensati per WinAMP (ma non li interpreta tutti correttamente) e offre un'interfaccia spartana ma funzionale che si apre automaticamente sullo schermo del browser. Buono per chi naviga e discretamente stabile, anche se meno di StreAmi. L'ultimo arrivato nel panorama dei client Shoutcast è AmigaAMP, che dalla versione 2.8 può leggere i file ".pls" o collegarsi direttamente ad un indirizzo IP indicato. L'implementazione è discreta (quando funziona...), ma l'integrazione col resto del programma non è delle migliori: se è possibile aprire un ".pls" da menù, per collegarsi ad un IP bisogna lanciare il programma da shell, specificando l'indirizzo fra i parametri in linea di comando. Manca inoltre il supporto per i bookmark, presente invece in StreAmi e PSA. ■



ProStation Audio: per chi volesse servirsi di questo potente ma caotico programma, ecco le impostazioni necessarie.

Sul CD

Sul CD allegato alla rivista sono presenti i client citati, gli IP delle radio e gli indirizzi dei siti proposti nell'articolo.

Host Contacted

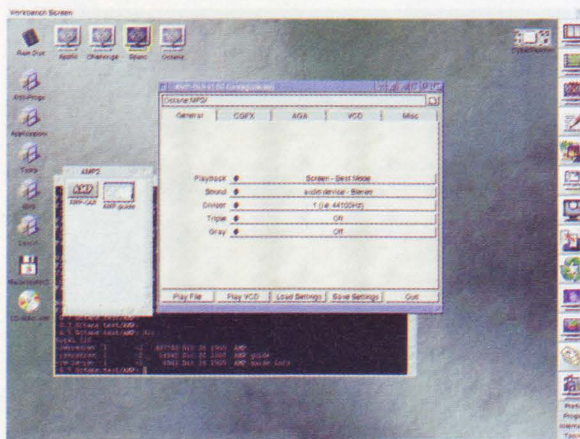
di Maurizio Bonomi

E finalmente siamo nel nuovo millennio. Ma non è stato l'anno scorso questo evento? Dicono di no. Come dicono gli astrofisici e gli storici è con il 2001 che in realtà entriamo nel nuovo millennio anche se questo capodanno, dal punto di vista dei "numeri", è sicuramente meno "significativo"... Numeri e matematica a parte, il nuovo secolo (il 21esimo, per la precisione) cosa ha portato ad Amiga? Vediamolo assieme...

Mamma mia il 3.9!

Anno nuovo, sistema operativo nuovo! A Natale, sotto l'albero, ci siamo trovati un nuovo OS, fresco e puntuale. E, come tutto ciò che accompagna Amiga Inc. e le sue consociate, a questa nuova uscita è seguito il tradizionale strascico di polemiche. L'animo e il carattere degli amighisti è, fortunatamente, uno dei peggiori del panorama informatico. Prima, con le vecchie incarnazioni di Amiga International/Incorporated e chi più ne ha più ne metta, ci si lamentava che le parole (tante, troppe) non precedevano mai fatti ma solo altre parole (sempre di più). Su Internet si scrivevano fiumi e fiumi di caratteri ASCII per difendere/accusare la casa madre, su IRC si discuteva dalla mattina alla sera su chi avesse o meno ragione... Ora, con questa ultima e (sembra) definitiva impostazione societaria di Amiga Inc, ci sono le parole e i fatti. Annunciata la versione 3.5? Uscita, un poco ritardo, ma uscita.

Annunciato il sistema di sviluppo per gli Amiga NG? Uscito in due versioni con puntualità. Ora Amiga Inc. ha parlato di Amiga OS 3.9 e di nuove macchine (per la metà del 2001). Il 3.9 è qui, è uscito!



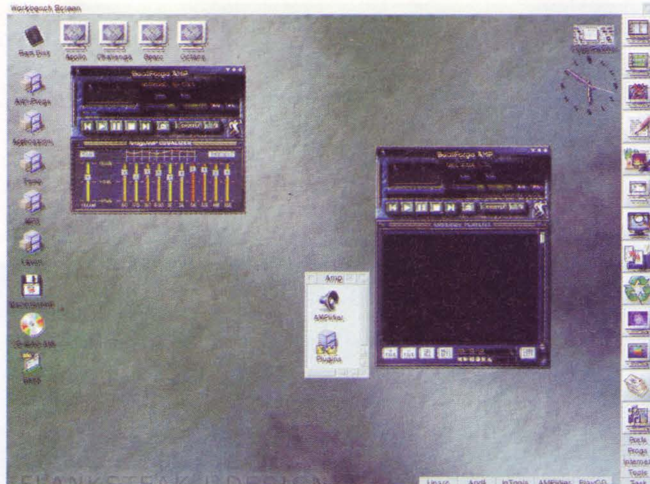
AMP2... una GUI che non nasconde le carenze strutturali del programma

Cosa c'è che non va, allora? Il 3.9 non è una vera e propria rivoluzione e nella distribuzione pecca di qualche errore (dovuto al confezionamento affrettato, necessario per uscire in tempo a Natale). Sul primo punto non vedo alcun motivo di polemica in quanto, oltre ad avere tutte le caratteristiche del 3.5, aggiunge tutta una serie di tool che richiederebbero successive installazioni manuali, registrazioni della licenza shareware e altre scocciature. Il secondo punto è decisamente perdonabile in quanto le pecche in questione sono solo delle sviste che non influiscono minimamente nel funzionamento globale del sistema. Nonostante ciò molti utenti Amiga si sono scatenati in un thread (un tormentone) caratterizzato da lamentele, da proteste vivaci e da conclusioni affrettate. E qui mi nasce spontanea una riflessione... Mi rivolgo a tutti quelli che hanno protestato e ancora protestano dicendo che il 3.9 è un "bidone". Ma avete mai provato a vivere un anno o più da utente Mac? Probabilmente no. I nostri cugini della mela hanno sempre avuto a che fare con una casa madre grande e potente, ma nonostante ciò "estremamente pasticciona". Il MacOS è stato aggiornato diverse volte e per molte volte (anzi tutte) le aspettative dei power-user (non degli utenti improvvisati che, solitamente, non fanno "opinione") sono state parzialmente o totalmente deluse. Il multitasking preemptive? Niente da fare. Un sistema più snello e ottimizzato? Qualche timido sforzo ma niente di risolutivo. La scomparsa o il ridisegno della procedura di boot (basta estensioni e pannelli di controllo caricabili solo all'avvio)? Niente di niente. Oltre a questo tutti gli aggiornamenti "importanti" (dal 7.x all'8, dall'8.1 all'8.5), oltre ad essere costosi, oltre ad avere sempre le omissioni sopracitate, si sono sempre rivelati come incompleti e/o bacati. In tutti questi casi Apple ha "sfornato" chili e chili di aggiornamenti e patch. Nella mia esperienza personale, tutte le volte che si aggiornava una macchina Apple al nuovo OS, qualche componente esterna (schede di espansione, scanner, dischi) smetteva di funzionare o iniziava a dare "spettacolo". In tutto questo panorama di inefficienza e incompetenza, cosa facevano gli utenti? Niente. Zitti e muti si sorbivano le "pillole" di Apple, bofonchiando qua e là qualche frase di dissenso. E noi? Un sistema operativo nuovo e poco costoso (meno di 100.000 lire) con un paio di file scambiati (un setpatch messo nella posizione sbagliata, un catalogo mancante e un paio di altre facezie) viene subito attaccato e criticato. In alcuni casi vengono anche "aggrediti" verbalmente tutti quelli che vi hanno lavorato o che ne hanno curato la distribuzione!

Un semplice invito a tutti quelli che hanno dichiarato di non voler comprare il 3.9 a causa di questi problemi: non comprando il 3.9 fate un danno non solo a chi lo ha prodotto ma all'intera comunità Amiga. Se le vendite del 3.9 non saranno sufficienti, H&P non potrà più completare e distribuire l'AmigaOS 4.0 PPC e la linea AmigaClassic affonderà lentamente. Anche il futuro dell'AmigaOne potrebbe essere compromesso. Riflettete, gente, riflettete.

Aminet: nuovo millennio

Partiamo subito con due plug-in per il mitico PageStream4: Word8-Filter e AW-Filter. Il primo è una versione veloce del filtro di importazione dei file di word8 per PageStream 3 & 4. Il filtro è in grado di caricare il flowtext principale dei documenti di Word 8. Questo dovrebbe attualmente significare anche una compatibilità con Word 97-Word 2000



AmigaAMP e Amplifier: chi vince? Per ora il primo...

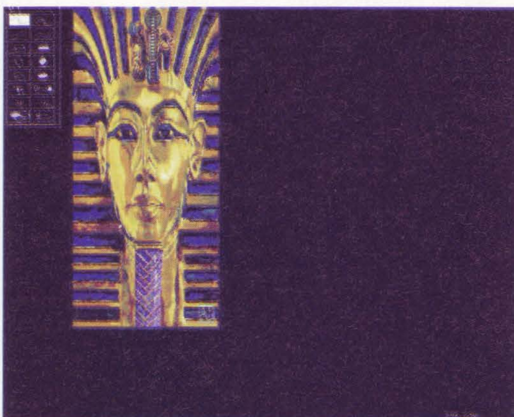
anche se l'autore dichiara di non averla direttamente testata. Non ci sono vere richieste/requisiti di sistema; se il vostro Amiga esegue PageStream correttamente (ovvero se lo avete installato in maniera corretta), il filtro dovrebbe funzionare senza problemi. Non è richiesta la presenza di FPU. Il filtro, attualmente, non carica tutte le tipologie di formattazione del testo create in Word. I controlli nella finestra di importazione sono spesso auto-esplicativi eccetto forse "Apply Styles Only". Se questa opzione è abilitata, il filtro applica la formattazione dei caratteri e dei paragrafi del file di Word al testo selezionato. Questo significa che si possono impostare ai grandi documenti i formati preferiti definendo gli stessi stili come sono stati creati nel documenti originario di Word. Il filtro ha ancora alcune limitazioni ma promette di diventare in breve tempo un ottimo "ponte" con il grande (in quanto a dimensioni) programma di videoscrittura.

Per gli amighisti-only (quelli che non hanno un PC e quindi non gli interessa l'importazione di file da quei computer) AW-Filter è il filtro che mette definitivamente in comunicazione PageStream con il più importante programma di videoscrittura per Amiga: AmigaWriter. Il filtro è diviso in due parti: text e document. Con la prima si possono leggere dei file di AWriter solo la componente testo (stili di carattere e formattazione compresi) per inserirli una text-box precedentemente definita, mentre la seconda permette di aprire un documento di AWriter come se fosse un lavoro di PageStream (ovvero senza aver ancora definito il layout di pagine). Questo filtro permetterebbe così di estendere sia le capacità di PageStream che quelle di AWriter. Il secondo gioverebbe soprattutto della possibilità di esportare i documenti di pagestream in formato PDF.

Nuove uscite per gli amanti dello streaming audio/video; AMP e AMP2. Il primo è un decoder audio/video di formati compressi come AVI, QUICKTIME, MP3 e MPEG. AMP è un software freeware a linea di comando che supporta pienamente il PPC (tramite WarpOS 4) e le schede grafiche (tramite CGX3). La compatibilità con i vari dialetti di AVI e QT non è totale ma è comunque buona (manca, per esempio, il modulo di lettura per i QuickTime Indeo, molto diffusi su Internet, immagino per motivi di copyright). La velocità di play è buona, anche se come decoder per MP3 non ha molto senso, in quanto mancante di interfaccia e quindi per nulla controllabile. Il play degli MPEG è buono mentre quello del QuickTime è sicuramente poco attraente, spcialmente dopo l'uscita del 3.9 che, come molti di voi sparanno, contiene ACTION. ACTION è la conversione per OS3.9 del famoso MooVid, il più veloce e diffuso player AVI/QT disponibile per Amiga. AMP2 invece è la nuova versione, shareware, di AMP, completa di GUI e nuove feature. La GUI non è altro che un front-end (un interfaccia di comando) che controlla le opzioni da "passare" via CLI al programma vero e proprio (che rimane comandabile via shell), mentre le feature sono poche e non abbastanza rilevanti. Francamente non mi sento di premiare questo tool visto che la sua presenza non è assolutamente competitiva, a causa (o forse grazie) all'uscita del 3.9, che contiene programmi decisamente più amichevoli e veloci.

Ottimo e competitivo, invece, AmigaAMP, che si pone come diretto concorrente di Amplifier (contenuto nel CD dell'OS 3.9) condividendone gli skins (i file che gli permettono di "cambiare i connotati"). In questo caso è difficile assegnare la "palma del miglior decoder". Se proprio vogliamo cercare il cosidetto "pelo nell'uovo", AmigaAMP sembra essere qualitativamente migliore soprattutto nella purezza del suono generato. Questo è sicuramente imputabile al fatto che l'equalizzatore di AmigaAMP funziona realmente, mentre quello di Amplifier sembra non sia attivo. Entrambi sono ottimizzati per PPC e richiedo WarpOS 4 o superiori.

MicroPaint è uno strano programma di grafica. Strano perché non possiede alcuna caratteristica "appetibile", ma è comunque un programma ben scritto (che significa "non si impalla"!). MicroPaint è stato sicuramente concepito per utenti "super-principianti" o per scopi educativi. La GUI ricorda molto PersonalPaint della Cloanto, anche se solo dal punto di vista estetico. Con MicroPaint è sicuramente impossibile o quasi fare lavori interessanti. Prima di tutto perché il programma non risponde immediatamente alle azioni dell'utente, poi perché non vi è alcuno strumento avanzato di creazione (assenza di sfumature, mancanza dell'antialiasing, ecc...). L'unica collocazione valida per questo programmino è, per l'appunto, quella "didattica". Rimane comunque l'interrogativo: "ma era proprio necessario sviluppare un programma come questo?". Se poi teniamo conto che, sempre su Aminet, possiamo trovare PersonalPaint in versione completa, allora MicroPaint perde completamente la sua utilità.



MicroPaint: ma c'era proprio bisogno di farlo?

Conclusioni

Il millennio parte bene per l'Amiga. Oltre al 3.9, mi sono giunte voci di nuovi sviluppi e di nuove "uscite" per gli sviluppatori. Amiga Inc. insieme a Tao e ad altri partner, starebbe preparando un "qualcosa" di interessante che verrà presentato entro breve. Cosa non si sa, o non è dato saperlo...

Talent Scout

di Maurizio Bonomi

Altri arrivi...

Dopo un inizio in "pompa magna", Talent Scout sembra soffrire delle feste natalizie e gli arrivi sono stati un po più scarsini. In attesa delle vostre prossime "release" vi presento le new-entry di questo mese.

REGOLAMENTO

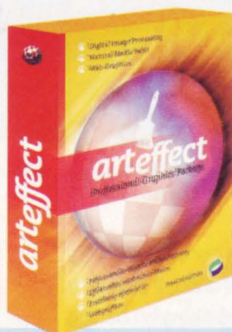
Il Talent Scout di Amiga Life funziona in modo molto semplice. Tutte le vostre opere che riceveremo, siano esse programmi, immagini, moduli musicali o articoli, riceveranno un punteggio da 0 a 5. Una classifica sarà sempre presente in questa colonna, e riporterà mese per mese la situazione aggiornata. Ogni mese ci sarà in palio un premio, offerto da un distributore Amiga. A tale premio è associato un punteggio: sono i punti che bisogna ottenere per aggiudicarsi il premio stesso. Il primo che totalizza il numero di punti necessario si aggiudica il premio in palio, i punti usati gli vengono sottratti (il secondo classificato in quel momento passa così al comando) e un nuovo premio viene messo in palio. Semplice, vero?

La classifica

Bulgan e Alessandro Lumini	4
Elena	3
Giampiero Bassanetti	3
Alessandro Bacchia	3
Andrea Cometa	3

Il premio in palio

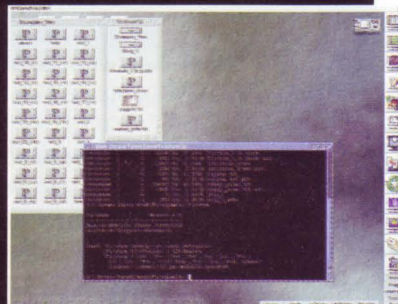




Prodotto	ArtEffect 3,0
Messo in Palio da	VirtualWorks
Si vince a	10 punti

Giochiamo con i numeri primi

Punti 3



Firstnum, organizzazione della directory.

"Dopo un lungo calvario e un interminabile periodo passato nel cassetto, finalmente ho deciso di rendere pubblico un mio bizzarro programma che si presenta sotto forma di un comando shell in stile unix-like. Cosa fa? Semplice, esegue tutta una serie di funzioni che hanno a che fare con i numeri primi e i fattori di scomposizione. Nulla di particolarmente impegnativo. Ho iniziato a scrivere questo programma circa dieci anni fa quando ho deciso di imparare i fondamenti del linguaggio C. Un giorno si presenta la necessita di conoscere una serie di numeri primi e di fattori primi di scomposizione per una ricerca di matematica di mia sorella. Cosi decisi di aiutarla. Invece di continuare a scrivere i soliti esercizi, ho pensato di cimentarmi in qualcosa di piu concreto. Poco tempo dopo realizzai la prima versione di Firstnum, che permise a mia sorella di finire la sua ricerca. Pensai poi che un "coso" del genere tutto sommato potesse avere una certa utilità, cosi lo riscrissi da capo e lo aggiornai per un po' di tempo. Quando ritenni che funzionava abbastanza bene ho fatto una copia su un dischetto e... lo misi in fondo ad un cassetto. Ogni tanto ci giocherellavo un po' e mi riguardavo il codice. In tutti questi anni pero non ho mai visto realizzato un qualcosa di simile. I casi sono due: o nessuno ci ha mai pensato, oppure nessun altro ne ha mai avuto necessità. Beh! Io questo proprio non lo so. In ogni caso può essere un gadget un po' particolare. Per l'occasione l'ho rimesso a nuovo ed ho scritto pure una specie di piccolo manuale amigaguide. Se a qualcuno piace...".

A parte la mia ignoranza "crassa" in matematica, questo programmino si rivela un po' troppo "astruso" per chi non mastica "allegramente" un po' di algebra e dintorni. Va comunque detto che la cura con cui è stato realizzato, dal manuale e i suoi contenuti, alle icone e all'organizzazione della directory stessa, non è da pochi. Tra le altre cose, il sorgente del programma (in linguaggio C) è di ben 45k! Credo che sia la dimostrazione palese che dietro ad un programmino apparentemente così semplice ci sia molto ma molto lavoro!

Conclusione: Un applauso a FirstNum e al suo autore Gianpiero Bassanetti. Voto: 3 punti.

ABGlowIcons

Punti 3

La "mania" delle icone di tipo glow e ufficialmente scoppiata. Alessandro Bacchia non è stato risparmiato! In una sua lettera, piena di ottimismo ed entusiasmo, ci ha infatto mandato alcune delle sue "opere".

Le icone di Alessandro sono senza dubbio di ottima fattura. Viene premiato sia il suo entusiasmo che il suo lavoro, perché oggi come oggi non basta il solo "sudore" per dimostrare il proprio "credo" ma ci vogliono anche entusiasmo e voglia di fare.



ABGlowIcons, un esempio del lavoro di Alessandro Bacchia.

Conclusione: Bravo Alessandro! E già che ci sei, mandacene altre! Voto: 3.

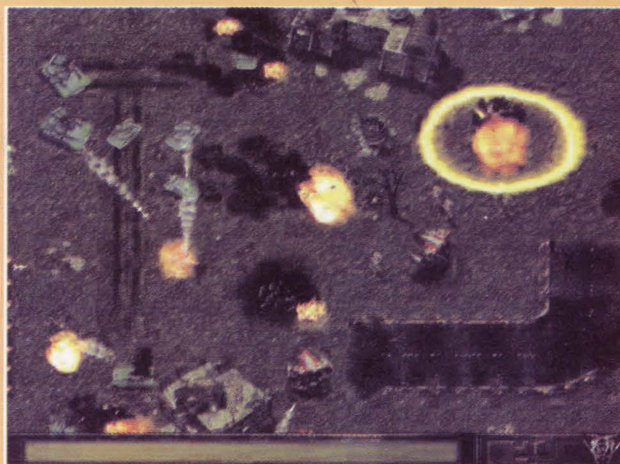
Natale, quando leggerete queste righe, sarà passato già da un pezzo, ma mentre scrivo siamo ancora in pieno periodo natalizio e cominciano ad arrivare i primi titoli che si scontreranno all'ultima copia venduta sotto le feste.

Earth 2140

di Nicola Morocutti

Il primo titolo ad arrivare sulla mia famelica scrivania è, manco a dirlo, l'ennesima conversione di un titolo originariamente creato su PC. La conversione a cura dei ragazzi della Pagan Games per conto della Epic Interactive apre una nuova serie di conversioni che la ditta tedesca ci proporrà nei prossimi mesi. Già uscito ma purtroppo non ancora arrivato in redazione è Simon The Sorceror 2, che conto di proporvi il prossimo mese assieme ad Exodus The last War, uscito anch'esso in questi giorni.

Torniamo comunque a noi, il titolo che mi appresto a presentarvi è stato prodotto, come già accennavo prima, inizialmente su PC dalla teutonica Topware dalla quale la Epic ha acquistato i diritti di conversione. Il buon Thomas Steiding ci ha anche confermato che se il gioco avrà il successo commerciale che merita, potremo aspettarci anche la conversione di Earth 2150, seguito totalmente tridimensionale rilasciato pochi mesi fa dalla Topware sempre su PC. Restiamo al presente per ora, ed incominciamo a vagliare questo promettente titolo che, tanto per gradire, si presenta in diverse versioni (ormai è la "moda" del momento), principalmente una per 68k ed una per Warp OS (quindi riservata a tutti i fortunati possessori di scheda PPC). Il gioco vero e proprio si apre (oltre che con la solita marea di loghi e loghetti vari, con una stupenda presentazione animata renderizzata che ci introduce all'ambientazione futuristica e ci presenta spettacolari momenti di battaglia. Veramente ottima, condita oltretutto da un sonoro decisamente esaltante e da una cura nei dettagli grafici decisamente superiore alla media. Già che ci siamo parliamo pure della storia, siamo nel 2140 (ma va', ehm...), la Terra è stata devastata da guerre e disastri naturali. Solo due grandi potenze sono rimaste: gli United Civilized States (UCS) che occupano tutto il continente americano, l'Europa occidentale ed il nord Africa, e l'Eurasian Dinasty (ED per gli amici), che praticamente si pappa tutto il resto di quello che è rimasto. Tutte le guerre che ci sono state hanno costretto i due governi a trasferire la popolazione in città sotterranee, lasciando quindi la terra scoperta libera di diventare un immenso campo di battaglia. Oltretutto parti di Africa e tutto il continente Australiano sono talmente contaminate dalle armi chimiche e nucleari usate nei conflitti da essere inabitabili e ormai abbandonate. Nemmeno i robot possono operare in queste zone ridotte a lande desolate, tanto che il pensiero comune è che non potranno mai più essere abitate: sono addirittura state cancellate dalle cartine topografiche e la gente ormai non ricorda più la loro esistenza. L'UCS è una nazione decisamente carina, sono tutti degli amabili nullafacenti che se ne fregano altamente di tutto lasciando alle macchine (i cosiddetti "Black-Tech" robot) il compito di svolgere tutti i lavori. Nessuno si interessa di politica, e i governanti vengono scelti a caso tra la popolazione (proprio un bel posticino, non c'è che dire. Gli euroasiatici invece sono governati dalla dinastia dittatoriale dei Khan. L'attuale leader è Tiao Zhan Zhe Khan (che sembra una bestemmia, in realtà significa Portatore di Guerra; forse era meglio la bestemmia, mah...). A causa dei piccolissimi problemi causati dalla contaminazione di vastissime aree del suo paese il 34mo Khan, chiamato Yong Shi Khan (che significa Fiero Guerriero Onorato di accettare la missione), aveva ordinato che parti di corpo umano danneggiate fossero sostituite con parti meccaniche. Dopo i primi esperimenti poco esaltanti, il povero Khan 34mo morì afflitto per non aver portato a termine la missione. I successivi Khan 35mo Yo Mang Pecoryn e Khan 36mo So Pastor Sard continuarono gli esperimenti del predecessore, arrivando a creare una popolazione di androidi totalmente controllata dal governo. Di umano a questi nuovi esseri è rimasto pochissimo, visto che nascono per clonazione celebrale e il loro corpo è composto da simil organi e da arti meccanici.



Notate la bellezza delle esplosioni e degli effetti speciali.



Tramite il menù a sinistra si controlla la produzione e lo stato degli edifici oltre a poter settare le opzioni.

Nell'ultimo periodo una grande serie di piccole scaramucce sono avvenute tra le due fazioni, principalmente per il controllo



Stupendo stage desertico, notate le tattiche predefinite nel pannello a sinistra.

delle pochissime risorse naturali rimaste. Queste piccole battaglie sono alla fine diventate una guerra: la guerra mondiale finale, in cui solo una delle due fazioni potrà vincere. L'obbiettivo è importantissimo: è la conquista del mondo e di tutte le risorse rimaste sul nostro povero pianeta. E questa missione è nelle tue mani!

Azzo che mega storiona! Veramente se siete riusiti a leggere tutta questa pappardella fino a qui meritate i miei più sinceri elogi. Vabbè, ho cercato pure di renderla più divertente e varia con qualche piccola modifica, quindi non lamentatevi troppo. Torniamo alle cose serie e lasciamo perdere il manualetto (che oltretutto non c'è, visto che la Epic mi ha fornito di simpatico gold pre-produzione). Il gioco si presenta a noi con il primo menù. Si tratta delle opzioni classiche. Interessante la realizzazione di questa interfaccia, visto che è una stanza virtuale (stile Quick Time VR) che ci permette di ruotare a destra e sinistra per visualizzare i bottoni che ci interessano. Da segnalare la possibilità di giocare in rete via Internet o Lan locale o via seriale. Si possono poi vedere i crediti o ripetere la bella intro animata, caricare una partita e scegliere quale delle due fazioni vogliamo guidare. Fatta la nostra scelta partiamo con il gioco. Chiaramente a seconda della nostra scelta avremo due strade diverse da percorrere con ambientazioni e unità profondamente mutate tra UCS ed ED.

La prima cosa che salta all'occhio arrivando al gioco vero e proprio (ma che comunque già ci aveva favorevolmente impressionato dalle prime battute del gioco) è la grafica. Molto ben definita e dettagliatissima. I fondali sono molto realistici e curatissimi, notevole la varietà di ambientazioni che ci accompagnano lungo lo snodarsi delle missioni: troveremo paesaggi montani, pianure o desolati deserti a fare da sfondo alle nostre battaglie, in diverse condizioni climatiche tanto per movimentare un po' la cosa. I nostri mezzi, gli edifici e le truppe sia nostre che del nemico seguono questa ottima impostazione, il look è futuristico ma senza strafare e ricadere nel ridicolo. Decisamente valido e credibile il design di tutto il gioco, belli gli edifici che danno immediatamente un'idea di quello che sono e sono anche ottimamente animati, altrettanto buone le animazioni dei mezzi e dei robot con tanto di ombre dinamiche e di effetti di fumo in trasparenza calcolati in tempo reale. Spettacolari le esplosioni e tutti gli effetti "bellici" veri e propri. Le armi sono curate anche sotto quest'aspetto, creando effetti grafici diversi a seconda della devastazione portata sull'obbiettivo. Interessante la possibilità di poter modificare alcuni parametri grafici per velocizzare il gioco su processori più lenti (ritengo possano beneficiarne i possessori di 030, visto che gira bene sui 68k più potenti e perfettamente su PPC) tramite il comodo menù posto al lato dello schermo (il fumo e le ombre oltre che la velocità dello scrolling) che può, come la barra informativa nella parte bassa, essere temporaneamente rimossa per permettere la massima visibilità del campo di battaglia che, in questo caso, viene visualizzato a tutto schermo. Segnalo anche le semplici ma efficaci schermate di intermezzo che mantengono il solito look hi-tech e concorrono a dare una sensazione di immersione nell'atmosfera di gioco molto elevata. Concludendo il discorso sulla grafica bisogna ammettere che i



Il pannello è scomparso mentre resta quello informativo in basso.

ragazzi della Topware hanno fatto un ottimo lavoro sotto questo importantissimo aspetto.

Passiamo allora al sonoro, già parlando dell'introduzione vi accennavo alla spettacolarità del connubio musica ed effetti in quelle concitate scene introduttive, come biglietto da visita non è certamente male ma nel gioco? Beh, nel CD sono presenti una serie di tracce audio



Stage invernale con tanto di simpatici focherelli natalizi sul terreno.

(sceglibili a piacere durante l'azione tramite il solito menù a lato) decisamente valide, molto adatte a gasare durante l'azione. A tutto questo vanno ad aggiungersi una serie molto varia di effetti sonori, sicuramente sanno di già sentito ma alla fin fine un cannone o un'esplosione non è che possano fare chissà quali rumori. A questi vanno ad aggiungersi anche gli immancabili effetti parlati delle nostre unità (i canonici "Yes Sir" e compagnia bella), abbastanza vari visto che ogni mezzo/robot ne ha almeno un paio per ogni azione. Tutto questi effetti risentono chiaramente della distanza a cui vengono emessi rispetto alla porzione di schermo che stiamo visualizzando e sono molto ben digitalizzati e caratterizzati vista l'inconfondibile vocina robotica emessa dai nostri baldi soldati.

Passiamo ai particolari più delicati. Sicuramente se cercate innovazione lasciate perdere, visto che la struttura di gioco è trita e ritrita e sta probabilmente proprio in questo la forza di questo genere di titoli. Di altro genere è la giocabilità, sarà la velocità della versione PPC, sarà l'ottima risposta ai comandi, lo scrolling veloce, le facili e numerose scorciatoie da tastiera ma mi sono proprio divertito a giocare a Earth 2140. Certo, le prime missioni sono leggermente noiose visto che ci introducono "delicatamente" ai fondamentali del gioco, ma dalla terza/quarta in poi si fa davvero sul serio e il divertimento comincia ad essere veramente tanto! Ritengo sia divertentissimo da giocare in rete, ma mancandomi un secondo Amiga abbastanza pompato in casa non ho potuto provare questa modalità ma anche da soli è veramente ottimo! Se siete abbastanza malati (cioè circa ai livelli del sottoscritto) vi troverete ad imprecare allo schermo quando verrete spazzati via bellamente dall'avversario o ad emettere urla scomposte di giubilo e ad atteggiarvi con gesti più o meno signorili nei confronti dell'avversario (attenzione all'occhio compassionevole di madri/mogli o parenti in genere che si trovassero nelle vicinanze la figura rimediata sarebbe alquanto triste ai loro occhi). La longevità è assicurata dalla marea di missioni, dalla loro varietà e dalla struttura collaudatissima ma implementata con magistrale cura.

L'unico piccolo neo forse riguarda le richieste di sistema, visto che occorre almeno uno 040 pompatino (quello delle Blizzard PPC fa quello che può ma...) o un PPC anche scarsissimo per godersi appieno il gioco. Per chi dispone di questi minimi requisiti potrà godersi un gioco che sicuramente rappresenta tutto quello che avrebbe dovuto essere Napalm (e che speriamo sia l'imminente Napalm 2).



Concitatissima fase di battaglia con molti, moltissimi elementi su schermo. Il gioco, in versione PPC, non ne risente.

Un altro ottimo titolo che va ad arricchire la lista di ottime uscite degli ultimi tempi su Amy; ormai usciranno anche pochi giochi, ma se sono tutti della caratura degli ultimi beh, è sicuramente un ottimo punto di partenza per il futuro. Complimenti alla Topware per l'ottimo gioco ed al duo Epic/Pagan per la perfetta conversione, speriamo di vedere presto Earth 2150, intanto correte a comprarvi questo, non ve ne pentirete assolutamente.

Conclusioni

Tanto per continuare un trend che sembra ormai caratterizzare gli ultimi mesi Simon The Sorceror 2 è arrivato proprio oggi in redazione, purtroppo la scure dell'Altissimo Caporedattore magnifico sta per abbattersi sulla mia fragile nuca a minuti e non posso permettermi di consegnare in ritardo questo mese altrimenti poi mi maciulla e non gli darei nemmeno tutti i torti (leccatina finale che fa sempre tanto bene). Ho visto un nuovo demo di Exodus che sembra sempre più bello (ricordo che si tratta sempre di un clone di Command&Conquer come Earth 2140) anche se un po' lentino nello scrolling su 68k (sindrome di Napalm), speriamo arrivi presto in redazione così da potervelo recensire per il prossimo mese. A Colonia ho anche potuto vedere Heretic II girare su una Voodoo 3 installata su una GRex sotto Warp3D e la mia mandibola si è smarrita in terra teutonica.



Comincio sinceramente a vedermela brutta...

A questo si aggiunge anche Descent Freespace in versione rendering software su PPC, veloce anche se faceva qualche scattino, ma mi hanno confermato che lo stavano limando e sarà molto fluido anche in software rendering. E, ultimo ma non certo da meno, Shogo in una versione molto provvisoria che faceva bella mostra di sé sempre su Voodoo 3 sotto Warp3D senza però esprimere al massimo la sua velocità; aggiungiamo anche Tales of Tamar in un altro stand che mi ha fatto una buona impressione, anche se spero di poterlo giocare presto più a fondo per poterlo vagliare appieno.

l'angolo dell'emulazione

di Francesco Celli e Gabriele Favrin

64kb di RAM, 16 colori, risoluzione massima di 320*200 in hires, processore ad 1Mhz, un chip audio analogico, il SID, considerato da più parti fra i migliori mai prodotti. Sono solo alcune delle caratteristiche del più venduto home computer di tutti i tempi, il Commodore64. Ma non bastano pochi dati a spiegarne il successo. Il C64 è stato la palestra per una generazione di programmatori che lo ha sfruttato in ogni modo, utilizzando la RAM fino all'ultimo byte, inventando algoritmi e avvantaggiandosi persino dei bug hardware. Celebre quello del chip video, che consentiva di posizionare gli sprite sul bordo attorno allo schermo, una zona per anni ritenuta inviolabile. E' il totale e continuo sfruttamento delle risorse ciò che ha permesso al C64 di attraversare gli anni ottanta continuando a stupire con titoli sempre più complessi che superavano anche i limiti apparentemente invalicabili (che dire di giochi come Dragon's Lair, giocabili anche durante il caricamento da cassetta?).



Il Commodore 64 nella sua configurazione estesa: computer, disk drive, monitor dedicato e stampante. Nel 1985 era molto!

Una macchina "spremuta" all'inverosimile come il C64 non può che lasciare nostalgia in chi l'ha usata. Ma proprio l'utilizzo estremo di ogni risorsa ne complica tremendamente l'emulazione. Esistono due approcci per realizzare un emulatore di C64: riprodurne caratteristiche di base come memoria e istruzioni del processore e far così funzionare almeno i titoli più semplici, oppure realizzare un'emulazione accurata di ogni singolo chip e delle sue funzionalità, comprese eventuali caratteristiche non documentate o frutto di errori di progettazione. Appartenevano alla prima categoria programmi come "C64 Emulator" o "The A64 package", creati agli albori della storia Amiga e non troppo compatibili nè veloci.



Alcuni fra i giochi C64 più famosi. E' ancora possibile giocarci, in emulazione.

A questo punto è bene puntualizzare che in pochi sono riusciti ad emulare un C64 al meglio, sia su Amiga che altrove. Mathias "AmiDog" Roslund, nell'intervista concessa ad EAL l'anno scorso, esprimeva l'intenzione di portare su Amiga VICE, un emulatore DOS/Win di vari 8 bit Commodore, C64 in primis. Purtroppo in seguito ha deciso diversamente ed è peccato perchè VICE è fra i programmi che più avvicinano un computer al C64, arrivando ad offrire la possibilità di simulare il caricamento delle cassette, gustando per decine di minuti quei variopinti "loader" che hanno fatto, anch'essi, la storia del '64...

A oggi, comunque, Amiga vanta due ottimi emulatori di C64: Magic64 e Frodo. Vediamoli nei dettagli. Magic64 è un emulatore shareware che ha raggiunto una buona maturità; supporta i formati C64 più comuni fra gli emulatori, ad esempio D64 per le immagini dei dischi. Emula molto bene il SID tramite la playsid library e se la cava discretamente anche con i titoli più complessi. Punti a sfavore sono la durata a tempo della versione demo (appena dieci minuti), una velocità non costante (capita che i giochi, musica compresa, rallentino anche vistosamente) ed una modalità AGA che impedisce di fatto il multitask, mantenendo in primo piano lo schermo dell'emulatore. L'alternativa è Frodo, gratuito, veloce, molto compatibile e abbastanza fedele al C64. Unica pecca: richiede PPC e scheda grafica (!). Se ne disponete è sicuramente consigliabile, altrimenti registratevi semza indugio a Magic64.

Chi non ha mai avuto il C64 o l'ha abbandonato prima dell'impennata di fine anni '80, può provare il demo Amiga incluso nel CD: ripercorre la storia delle intro C64 svelando molti segreti. Ai fan del BASIC V2 è invece dedicato un divertente emulatore realizzato il primo Aprile '87.

EmuNews

Due, questo mese, i rilasci emulatori di rilievo: A/NES CGFX 1.22, forte di alcuni bugfix e di un migliorato supporto del mapper 9 (Punch Out) e ASpEmu 0.76, arricchito di alcune sfiziose funzioni video (come la possibilità di utilizzare il programma in finestra su Workbench). Ancora posticipata, invece, la data di rilascio di NeoPocott, emulatore open-source di NeoGeo Pocket. Sembra infatti che lo sfortunato autore del port Amiga abbia avuto, di recente, seri problemi con il suo computer.

paginAGI

L'Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che si propone di riunire sotto la stessa denominazione gruppi di utilizzatori della tecnologia Amiga. Le sezioni AGI, qui sotto elencate per regioni e province di appartenenza, hanno lo scopo di aiutare gli amighisti nell'utilizzo dell'hardware e software Amiga, eventualmente portano avanti progetti locali, e servono da "punto di contatto" tra l'utenza Amiga delle rispettive provincie. Le sezioni AGI sono portate avanti da privati cittadini, che dedicano parte del loro tempo libero per aiutare gli utenti: non sono negozi, e non vendono prodotti Amiga. AGI è presente in Internet all'indirizzo http://www.amyresource.it/AGI.

ABRUZZO

Amiga Group L'Aquila
Referente: Gabriele Santilli
Indirizzo: Viale Kennedy, 39
67030 Roccacasale (AQ)
Telefono: 0864 271840 (voce)
0338 8436797 (voce, ore serali)
E-mail: giesse@writeme.com
Web: http://www.geocities.com/Silicon Valley/Bay/1839

Amiga Group Teramo/Pescara
Referente: Angelo Semerano
Indirizzo: Via Accolle, 2
64026 Roseto degli Abruzzi (TE)
Telefono: 085 8941803 (ore pasti)
085 8931075 – 0347 1002718 (cellulare)
E-mail: playsoft@zerotime.it
Web: http://members.it.tripod.de/playsoft/

BASILICATA

Amiga Group Potenza
Referente: Davide Michelini
Indirizzo: C/da Gallitello, 73 – 85100 Potenza
Telefono: 0971 52332
E-mail: davidemi@interfree.it
davy82@usa.net
davidemi@tiscalinet.it
Web: http://davidemi.interfree.it

CALABRIA

Amiga Group Reggio Calabria
Referente: Giuseppe Costantino
Telefono: 0965 357000
E-mail: geppocos@tin.it

CAMPANIA

Amiga Group Benevento
Referente: Bruno Vaccaro
Telefono: 0339 4330049
E-mail: sadjester@libero.it
sadjester@unforgettable.com
Web: http://www.alphacomm.it/thesadjester

Amiga Group C.mare di Stabia
Referente: Antonio Alfano
Telefono: 081 8726312
0338 8454722
E-mail: alan_mhz@yahoo.it
megahertz_group@yahoo.com
games_rebels@yahoo.com
Web: http://middlecity.web.com

Amiga Group Napoli - APU Amiga Professional Users
Referente: Giancarlo Crispino
Indirizzo: Via Provinciale 3a Traversa, 14
80126 Napoli
Telefono: 081 7266514
E-mail: jagemal@infinito.it

Amiga Group Salerno
Referente: Antonio Cervo
Indirizzo: Via Venere, 4 - 84043 Agropoli (SA)
Telefono: 0974 821521 (dopo le 16, lu-ve)
E-mail: acervo@oneonline.it

EMILIA-ROMAGNA

Amiga Group Ferrara
Referente: Davide Romanini
Indirizzo: Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara
Telefono: 0532 92461
E-mail: droman@dada.it
romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

Amiga Group Forlì
Referente: Paolo Baruffini
Telefono: 0543 473227
E-mail: palobar@iol.it
Web: http://come.to/baruffa/

Amiga Group Reggio Emilia
Referente: Moreno Magnani
Telefono: 0522 569595
E-mail: moreno@mclink.it

Amiga Group Parma
Referente: Sergio Tartaglia
Indirizzo: Via Repubblica Valtarese, 19
43043 Borgo Val Di Taro (PR)
Telefono: 0525 97715 – 0347 7527573
E-mail: start76@infomont.it
islington@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/islington/

Amiga Group Piacenza
Referente: Alessandro Gerelli
Telefono: 0523 458830
E-mail: a.gerelli@agonet.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Amiga Group Gorizia
Referente: Roberto Braidotti
Indirizzo: Via Isonzo 15 - 34070 Mossa (GO)
E-mail: r.braidotti@adriacom.it

Amiga Group Trieste
Referente: Dario Manzoni
E-mail: dmanzoni@spin.it
Web:http://www.geocities.com/Area51/1739/

Amiga Group Udine
Referente: Luca Danelon
Telefono: 0432 575098
E-mail: danelon@interlandsrl.it
Web: http://www.amyresource.it/

LAZIO

Amiga Group Roma
Referente: Francesco Celli
Telefono: 0338 8329716
E-mail: mc3510@mclink.it
Referente: Francesco Di Paolo
Indirizzo: Via Urbisaglia, 12 - 00183 Roma
Telefono: 0338 8092785
E-mail: fdipa@tin.it
Referente: Filippo De Grada
Telefono: 06 5651515 – 0347 3313822
E-mail: felipe.degr@flashnet.it

LIGURIA

Amiga Group Genova
Referente: Maurizio Faggioni
E-mail: mauriziofa@interfree.it

Amiga Group Ponente Ligure
Referente: Costantino Pessano
Indirizzo: Via Aurelia 354 - 17025 Loano (SV)
Telefono: 019 674430
E-mail: copessan@tin.it
cpessano@ivg.it
Web: http://space.tin.it/io/cpessan/

Amiga Group La Spezia
Referente: Stefano Menini
Indirizzo: Via del Canale 4 - 19135 La Spezia
Telefono: 0339 8349353
E-mail: fantasies@libero.it

LOMBARDIA

Amiga Group Bergamo
Referente: Stefano Marcon
E-mail: marcon.s@kyberlandia.it

Amiga Group Cremona
Referente: Alessandro Guarneri
Telefono: 0347 8886608
E-mail: candyman@candyman.it
Web: http://www.candyman.it

Amiga Group Milano
Referente: Fabio Costa
Telefono: 02 9842319
E-mail: costa@gpa.it

MARCHE

Amiga Group Ascoli Piceno
Referente: Mattia Cococcioni
Indirizzo: Viale Cavallotti, 31
63017 Porto San Giorgio (AP)
Telefono: 0734 676763 (ore pasti)
E-mail: mattia@sapienza.it

MOLISE

Al momento non c'è nessun gruppo AGI in Molise.

PIEMONTE

Amiga Group Torino
Referente: Luca Ferraris
Indirizzo: Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
Telefono: 011 204923 – 0338 5920399
E-mail: ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/ay/9883/
Referente: Erik De Martiis
E-mail: edemartiis@etabeta.it

Amiga Group Novara
Amiga Blast Team
Referente: Fabio Rotondo
Indirizzo: Corso Vercelli, 9 - 28100 Novara
Telefono: 0321 459676 (casa)
0321 424272 (ufficio)
0338 7336477 (cellulare)
E-mail: fsoft@intercom.it
fabio.rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
Web: http://www.intercom.it/~fsoft

PUGLIA

Amiga Group Bari
Referente: Mimmo Picierro
E-mail: teachit@libero.it
Referente: Giuseppe Gigante
E-mail: wexdg@tin.it

Amiga Group Taranto
Referente: Nicola Pagani
Telefono: 099 4535385
E-mail: amigos@planio.it

Amiga Group Lecce
Referente: Giovanni Tuma
E-mail: gyris@libero.it

SARDEGNA

Amiga Group Cagliari
Referente: Francesco Leoni
Indirizzo: Vico Garibaldi, 7 - 09127 Cagliari
E-mail: fleoni@usa.net
zitzu@freemail.it

SICILIA

Amiga Group Palermo
Referente: Enrico Altavilla
Telefono: 091 323930 (casa)
0338 1317155 (cellulare)
E-mail: lowlevel@low-level.com

Amiga Group Catania
Referente: Massimiliano Pappalardo
Telefono: 0347 5948688
E-mail: xmax@mail.pandorasicilia.it
xmaximo@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/maxiland

Amiga Group Messina
Referente: Giuseppe Ammendolia
Indirizzo: Ctr. Margi, 36
98164 Torre Faro (ME)
Telefono: 0347 6958567
E-mail: ryuga@usa.net

TOSCANA

Amiga Group Arezzo
Referente: Mirko Lalli
Indirizzo: Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020 Pergine Valdarno (AR)
Telefono: 0339 4426827
E-mail: mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net

Amiga Group Firenze
Referente: Flavio Cirri
Telefono: 0339 6852601
E-mail: cif@ftbcc.it

Amiga Group Grosseto
Referente: Davide Zipeto
Indirizzo: Via le Basse, 10
58020 Caldana (GR)
E-mail: dawez@tiscalinet.it
Web: http://dawez.monrif.net

Amiga Group Livorno
Referente: Alessandro Marzini
Indirizzo: Via Svezia, 8 - 57128 Livorno
Telefono: 0586 862344
0347 7687788
E-mail: a.marzini@iol.it

Amiga Group Lucca
Referente: Fabio Stefani
Indirizzo: Via Osterietta, 74 - 55045
Pietrasanta (LC)
Telefono: 0584 790225 (anche fax)
E-mail: stefani@versilia.toscana.it

Amiga Group Massa-Carrara
Referente: Fabio Benedetti
Telefono: 0585 830497
E-mail: seldon@floating.net

Amiga Group Pisa
Referente: Giambattista Bloisi
Indirizzo: Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI)
Telefono: 050 525210 – 0973 823600
E-mail: giamby@geocities.com
giambattista.bloisi@studenti.ing.unipi.it
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1724/

Amiga Group Siena
Referente: Luca Bocci
Telefono: 0338 3018559 – 0577 270070
E-mail: bozzino@tin.it

Amiga Group Pistoia
Referente: Paolo Lencioni
Indirizzo: Via Romana Vecchia 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Telefono: 0572 48666
E-mail: p.lencioni@lycosmail.com

TRENTINO-ALTO ADIGE

Amiga Group Bolzano
Referente: Ferdinand Tavernini
Telefono: 0473 621272 – 0473 620205
E-mail: ftavernini@dnet.it

UMBRIA

Amiga Group Perugia
Referente: Luca Truffarelli
Indirizzo: Via T.Tittoni, 51
06143 S. Marco (PG)
Telefono: 075 46165
E-mail: luca@krenet.it

Amiga Group Terni
Referente: Andrea Bovo
Indirizzo: Via G. Salvatori, 13
05019 Orvieto (TR)
Telefono: 0763 300829
E-mail: bovos@orvienet.it

VALLE D'AOSTA

Amiga Group Aosta
Referente: Stefano Grigoletto
E-mail: silver@netvallee.it

VENETO

Amiga Group Padova
Referente: Stefano Peruzzi
E-mail: steve@indigo.farma.unimi.it
l.peruzzi@pd.nettuno.it
webmaster@amiga.dei.unipd.it
Web: http://www.geocities.com/Cape Canaveral/6070/index.html
Referente: Claudio Zanella
Telefono: 049 8641713
049 604488
E-mail: czanna@tin.it

Amiga Group Treviso
Referente: Alessandro Pellizzari
Telefono: 0423 859028
E-mail: alep@tvol.it

Amiga Group Venezia
Referente: Lorenzo Ramon
Indirizzo: Via Novelli 25
30030 Trivignano (VE)
Telefono: 041 907701
Web: lolly@libero.it
Referente: Manuel Veronesi
Indirizzo: Via Gramsci 56
30035 Mirano (VE)
Telefono: 041 432582
E-mail: gunguz@altern.org
Web: http://www.altern.org/gunguz

Amiga Group Verona
Referente: Ciro Nigri
Indirizzo: Via Adamello, 3
37036 S.Martino B.A. (VR)
Telefono: 045 991235
E-mail: nikocyn@sis.it

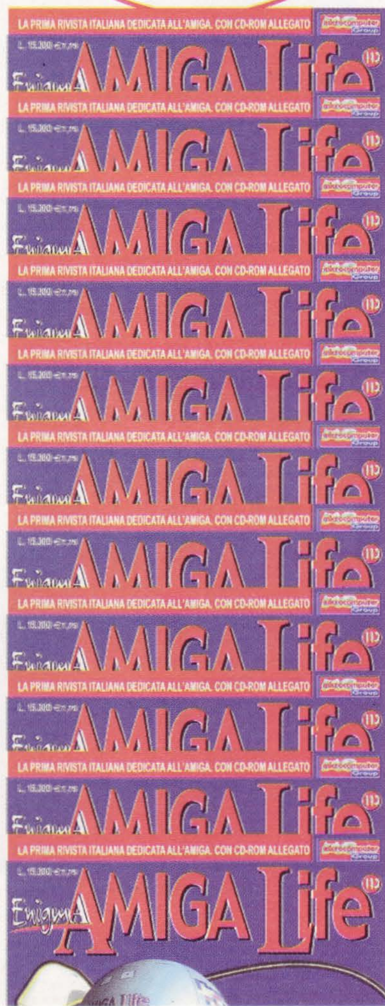
Amiga Group Vicenza
Referente: Nicola Morocutti
Indirizzo: Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono: 0424 524807
E-mail: n.morocutti@bassano.nettuno.it

Per non perdere

abbo

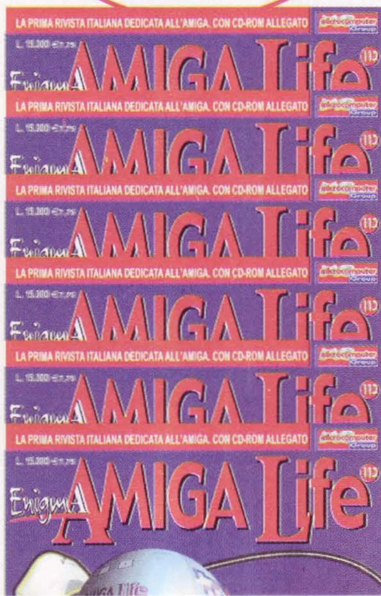
11 numeri

99.000 Lire



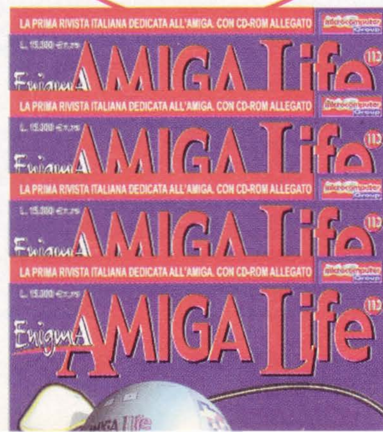
6 numeri

60.000 Lire



4 numeri

44.000 Lire



la tua rivista,
nati!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI ABBONAMENTO

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

O Desidero abbonarmi a 6 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

O Desidero abbonarmi a 4 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

ARRETRATI

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + spese di spedizione.

Scelgo che la spedizione (in Italia) venga effettuata (barrare l'opzione desiderata):

1) mediante corriere al costo di lire 15.000 lire (per ogni richiesta fino a 5 copie)

2) mediante il servizio postale al costo di lire 5.000 (per ogni richiesta fino a 5 copie)

(P.es. 4 arretrati: con corriere (4x15.000+15.000 lire=75.000 lire; con servizio postale 4x15.000+5.000=65.000 lire)

Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 15.000 (Europa e Bacino Mediterraneo) o 25.000 (altri paesi)

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

| | | | | | | | | | | | |

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it

Enigma AMIGA Life cd Rom

a cura di Luca Danelon



Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it.

Questo mese...

Da poco entrati nel nuovo millennio, cogliamo l'occasione - nel CD-ROM allegato a questo numero di AmigaLife - di proporvi una raccolta di demo presentati nel corso del duemila. A curare la selezione e l'ordinamento del materiale, Paolo D'Urso di Darkage, una garanzia di qualità.

Per gli utenti di AmigaOS 3.5, siamo finalmente in grado di pubblicare il tanto atteso aggiornamento BoingBag 2, presente su CD-ROM in una revisione successiva al primo rilascio ("Boing Bag 2a"), a causa di qualche problema sorto in fase di distribuzione con alcune componenti; per maggiori informazioni su tale aggiornamento, si consulti il box presente nella recensione di AmigaOS 3.9, in questo stesso numero.

Tra il materiale selezionato in rete (Aminet e non solo) e presente nel cassetto "Software", segnaliamo la nuova versione di Samba, il tool per la condivisione in rete locale di volumi e partizioni Amiga, Linux e PC, di WHDLoad, una raccolta di installer per giochi e demos, e di SuperView Library, un'imponente raccolta di librerie per il caricamento e la conversione di formati grafici.

Si aggiunge al software qui elencato, il sempre presente materiale citato all'interno delle varie rubriche (AmigaDev, Posta, Giochi), i mirror dei siti web di AmiWorld, EmulsIand, AGI e ATML, la gallery di Amigalta e il cassetto dedicato alla rubrica Talent Scout (attendiamo le vostre opere!).

Enigma AMIGA Life 118

CD118

- One Year of Demos 2000
- BoingBag 2a
- Le novità di Aminet
- EmulsIand e Amigalta: mirror aggiornati
- Tutto il software citato nella rivista

CD-ROM

Pluricom
INFORMAZIONE e FORMAZIONE